TORMENTA

Guia do Mestre v. 3.5

Cassaro · Saladino · Trevisan

Guia do Mestre

Marcelo Cassaro

Rogério Saladino

J.M.Trevisan

Criação e Desenvolvimento para D20:
Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M.Trevisan.

Arte: Erica Awano, Erica Horita, Eduardo Francisco, Marcelo Cassaro, Joe Prado e André Vazzios.

Diagramação: Marcelo Cassaro e Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Erica Horita e Ricardo Riamonde.

Conto Introdutório: J.M.Trevisan.

Revisão: Gustavo Brauner e PH Silveira.

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons* © criado por Gary Gigax e Dave Arneson, e *Dungeons & Dragons* © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 11.

Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
Fone/Fax (51) 32261426 • jambo@jamborpg.com.br
www.jamborpg.com.br

ISBN: 85-89139-13-X
Publicado em novembro de 2005

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343tm Cassaro, Marcelo
Tormenta D20 system: guia do mestre / Marcelo Cassaro, Rogério Saladino [e] J. M Trevisan; arte de Erica Awano [et al.]; revisão de Guilherme Dei Svaldi; conto de introdução de J.M.Trevisan. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2005.
17p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Marcelo Cassaro.
II. Rogério Saladino. III. J. M. Trevisan. V. Dei Svaldi, Guilherme. VI. Título.

CDU 794:681.31(D20)

Sumário

A Tormenta Ataca de Novo ... 7
- O que é Tormenta D20 ... 10
- Sobre a Versão 3.5 ... 10
- Outros Títulos ... 11
- Licença Aberta ... 11

Parte 1: O Mundo de Arton ... 13
- Um Mundo de Problemas ... 13
- Um Mundo de Cidades ... 13
- Um Mundo de Muitos Povos ... 14
- Um Mundo de Tormenta ... 14
- E, Acima de Tudo, um Mundo de Heróis ... 15
- Uma Linha do Tempo Parcial ... 16
- O Reinado ... 17
  - Princesa Fugitiva ... 18
  - O Triângulo de Ferro ... 18
  - A Grande Batalha ... 18
  - Reencontro com Valkaria ... 20
  - Sistema de Governo ... 20
  - Idioma ... 21
- As Nações do Reinado ... 21
  - Deheon ... 21
  - Ahlen ... 21
  - Bielefeld ... 22
  - Callistia ... 23
  - Collen ... 23
  - Doherimm ... 24
  - Fortuna ... 25
  - Hershey ... 25
  - Hongari ... 26
  - Khubar ... 26
  - Lomatubar ... 27
  - Montanhas Uivantes ... 28
  - Namalkah ... 29
  - Nova Ghondriann ... 30
  - Petrynia ... 30
  - Pondsmânia ... 31
  - Portsmouth ... 31
  - Salistick ... 32
  - Sambúrdia ... 33
  - Sckharshantallas ... 34
  - Tapista ... 35
  - Tollon ... 36
  - Trebuck ... 37
  - Tyrondir ... 37
  - União Púrpura ... 38
  - Wynlla ... 38
  - Yuden ... 38
  - Zakharov ... 39
- Valkaria, a Cidade Imperial ... 40
  - A Deusa de Pedra ... 40
  - O Palácio Imperial ... 42
  - O Protetorado do Reino ... 42
  - A Arena Imperial ... 43
  - A Grande Academia Arcana ... 44
  - A Pequena Tamu-ra ... 45
  - A Favela dos Goblins ... 47
  - A Pequena Colina ... 47
- Além do Reinado ... 47
  - O Rio dos Deuses ... 47
  - A Grande Savana ... 47
  - O Deserto da Perdição ... 48
  - As Montanhas Sanguinárias ... 48
  - Galrasia ... 48
  - O Mar Negro ... 51
  - O Mar do Dragão-Rei ... 51
  - O Oceano ... 51

Parte 2: Conquista ... 53
- A Profecia ... 53
- Thwor Ironfist ... 54
- O Primeiro Massacre ... 54
- Elfos e Hobgoblins ... 55
- A Aliança Negra ... 55
- A Ascensão de Ragnar ... 56
- Khalifor: a Última Barreira ... 57
- A Queda de Khalifor ... 57
- A Situação Atual ... 58

Parte 3: O Terror Vem do Céu ... 61
- Tormenta em Tamu-ra ... 61
- Áreas de Tormenta ... 62
- Clima Mortal ... 62
- Efeitos da Tormenta ... 64
- Habitantes da Tormenta ... 64
- A Tormenta Avança ... 64
- A Batalha de Amarid ... 65
- Lordes da Tormenta ... 66

Parte 4: Lendas ... 69
- Aleph Olhos Vermelhos ... 69
- Andrus o Aranha ... 70
- Arkam Braço-Metálico ... 71
- Beluhga ... 71
- Black Skull ... 73
- O Camaleão ... 74
- Dee ... 75
- Dragão-de-Aço ... 76
- Gaardalok ... 77
- Katabrok o Bárbaro ... 79
- Lorde Enxame ... 79
- Lorde Niebling ... 80
- Loriane ... 81
- Luigi Sortudo ... 82
- Mestre Arsenal ... 83
- Princesa Rhana ... 84
- Raven Blackmoon ... 84
- Sckhar ... 85
- Shivara Sharpblade ... 86
- Talude ... 88
- Thorny ... 90
- Thwor Ironfist ... 92
- Vectorius ... 94
- Vladislav ... 94

Parte 5: Criaturas ... 97
- Subtipos Elementais ... 97
- Criaturas do Livro dos Monstros ... 98
  - Tipos de Criatura ... 98
  - Criaturas ... 98
  - Modelos ... 108
- Novas Criaturas ... 108
  - Abelha-Grifo ... 108
  - Asa-Assassina ... 109
  - Canários-do-Sono ... 109
  - Carrasco de Lena ... 109
  - Cavalo Glacial ... 110
  - Corcel do Deserto ... 110
  - Demônios da Tormenta ... 110
    - Kanatur ... 112
    - Tai-Kanatur ... 113
    - Yongey-Ahruk ... 113
    - Tahab-Krar ... 114
    - Fil-Gikim ... 115
    - Kaatar-Niray ... 115
    - Shimay ... 116
    - Colosso da Tormenta ... 116
    - Shinobi ... 117
  - Dragão-do-Deserto ... 118
  - Dragoa-Caçadora ... 119
  - Enfermeira ... 120
  - Fera-Cactus ... 120
  - Fera-Coral ... 122
  - Fofo ... 123
  - Gafanhoto-Tigre ... 123
  - Golfinho ... 124
  - Kill'bone ... 124
  - Lobo-das-Cavernas ... 125
  - Mastim de Megalon ... 125
  - Megadásipo ... 125
  - Pantera-do-Vidro ... 126
  - Pássaro do Caos ... 126
  - Predador Toupeira ... 127
  - Random ... 127
  - Tigre-de-Hyninn ... 128
  - Tirano de Callistia ... 129
  - Trobo ... 131
  - Tumarkhân ... 132
  - Zangões-do-Pesadelo ... 132

Parte 6: Pequenas Mãos de Ferro ... 135
- Parte 1: Entram os Heróis ... 135
- Parte 2: Investigação ... 136
- Parte 3: Guerreira em Apuros ... 137
  - Katsuke Hara, Samurai ... 138
- Parte 4: Caça aos Goblins ... 139
- Parte 5: Academia Secreta ... 140
  - Masaharu Sano, ex-Monge ... 142
  - Os Goblins Ninja ... 142
- Ajuste de Nível ... 143

Open Game License ... 144

Lady Shivara Sharpblade no comando da Batalha de Amarid

Introdução

A Tormenta Ataca de Novo

A chuva caía forte nos campos de Trebuck em gotas pesadas e cristalinas. Lágrimas dos deuses, em seus tronos acima das nuvens.

Lady Shivara Sharpblade voltou-se para o horizonte. Seus olhos acinzentados, firmes e fixos ante a imagem do pesadelo a apenas alguns quilômetros de distância.

As nuvens rubras se estendiam ao longo de toda a linha do horizonte, trovejando e cuspindo turbilhões de chuva ácida. Forte Amarid, outrora um símbolo do orgulho guerreiro do povo de Trebuck, e há pouco tempo o maior estandarte da resistência contra a invasão da Tormenta, era agora nada mais que um monumento negro, sombrio e assombrado. As centenas de criaturas que no momento faziam dele sua morada circulavam, voavam e rastejavam à sua volta como se festejassem o novo lar.

Por mais que tentasse, Shivara não conseguia afastar as memórias. Lembrava-se perfeitamente da tragédia que atingira Trebuck. Era como se, em sua mente, os meses não tivessem realmente passado...

• • • • • • • • • •

A fortaleza estava em festa naquele dia.

Eram as comemorações do Dia do Acordo Pacífico, uma lembrança da data em que Sambúrdia e Trebuck colocaram suas diferenças de lado e assinaram o tratado de paz e cooperação que perdura até os dias atuais.

Bandas tocavam nas ruas alegres marchas militares. Soldados das mais altas patentes desfilavam garbosos em suas armaduras cerimoniais. A população em peso, vinda de todas as partes do reino, lotava as ruas agitando bandeirolas coloridas. Pela primeira vez em meses a felicidade tomava conta de Forte Amarid.

Naquele dia, parecia que todos os problemas podiam ser esquecidos. Que nada, absolutamente nada poderia atingir o povo de Trebuck.

Foi então que as nuvens rubras tomaram o céu.

Não como uma tempestade, que se anuncia e aproxima-se lentamente, aos poucos encobrindo o sol, mas como um hóspede inoportuno, que surge de repente e toma conta de tudo antes que qualquer um se dê conta.

As nuvens surgiram primeiro no centro, rapidamente se espalhando, crescendo como uma praga, até unirem-se à área que já havia sido tomada pela Tormenta, além do Rio dos Deuses.

Em seguida veio a chuva.

Gotas de sangue ácido, corroendo o que encontravam pela frente. Pessoas corriam desesperadas. Pais e mães tentavam, em vão, salvar suas crianças, apenas para encontrar o fim juntos, num último abraço eterno. Guerreiros experientes, sobreviventes de inúmeras batalhas se viam traídos por suas próprias armaduras, incapazes de conter o poder corrosivo do líquido destruidor.

O que aconteceu depois, Lady Shivara soube apenas através dos relatos confusos e balbuciantes dos poucos sobreviventes. Assim que a chuva havia começado, Sorvaloth, o mago da corte, usou de sua magia para lançá-la até um lugar seguro, fora do forte, antes do ataque eminen-

te. E, mesmo tendo protestado mais tarde, quase condenando seu servo às masmorras por seu ato, ela sabia que jamais escaparia viva se tivesse permanecido lá.

Porque mesmo antes que a chuva cessasse, vieram os demônios.

Disformes misturas de humano e inseto trazendo morte, dor e loucura. Nenhum ser jamais seria capaz de olhar para aquelas criaturas sem perder a sanidade.

Mesmo lutando bravamente, ninguém foi capaz de evitar o destino cruel que recaiu sobre Forte Amarid. Milhares de pessoas foram dizimadas num massacre de proporções jamais vistas na história do reino. Os demônios clamaram para si a enorme construção, distorcendo-a e corrompendo-a. Era o fim da resistência. Ninguém havia sido capaz de deter a Tormenta.

• • • • • • • • • •

A regente baixou os olhos umedecidos não pela chuva, mas pelas lágrimas derramadas em nome daqueles que haviam partido, e olhou para seus comandados. Para o enorme exército que havia conseguido formar com a ajuda dos reinos vizinhos nos três meses que se passaram após o ataque.

Homens e mulheres valorosos, vindos de várias partes do Reinado e que, mesmo sabendo do perigo que correriam na batalha vindoura, estavam dispostos a lutar e se sacrificar por amor às suas famílias e seus respectivos reinos. Expostos à chuva fria e rezando para seus deuses, na esperança de poderem retornar para suas casas mais tarde, a salvo e vitoriosos. Todos esperando apenas um comando, um aceno, para lançarem-se à batalha sem qualquer hesitação.

Lady Shivara Sharpblade secou os olhos com as costas da mão, vestiu as manoplas e baixou o visor de seu elmo. Depois que as trombetas ao seu lado tocaram, e os tambores começaram a ecoar pelos campos, um enorme silêncio se fez. Todos os soldados se voltavam para contemplá-la.

Em resposta, ergueu Carthalkhan, a Espada Cristalina, símbolo de sua família há séculos, apontando desafiadoramente na direção de seus inimigos. Sua voz se elevou num grito feroz e assustador, capaz de fazer tremer o mais bravo guerreiro.

Um grito de guerra respondido imediatamente por todos os seus comandados. Centenas de vozes erguendo-se com orgulho, altivez e fúria.

Quando os gritos morreram no horizonte, quando o eco deixou de multiplicá-los e trazê-los de volta, o silêncio tomou conta de tudo novamente.

E o exército do Reinado iniciou sua marcha rumo ao inimigo.

Rumo à Tormenta.

Gênese de um Mundo

Até onde conseguimos nos lembrar, após todo esse tempo de carreira, tudo começou numa segunda-feira.

Estávamos no espaçoso edifício da Trama Editorial, tomando um cafezinho e debatendo os rumos do RPG nacional, antes da reunião mensal com a nossa equipe para decidir a pauta da próxima *Dragão Brasil*.

Havíamos, há pouco, encaminhado à direção nossa proposta de criar um cenário de RPG próprio, dentro da revista, e aguardávamos a resposta via fax, disfarçando a ansiedade mas verificando a máquina de dois em dois segundos. Quinze infinitos minutos depois, a resposta veio: e era positiva.

Mas o que fazer? O que criar? Que gênero abordar?

Sem nenhuma hesitação, contratamos uma famosa empresa de pesquisa de opinião que avaliou o gosto dos RPGistas brasileiros, e nos forneceu as coordenadas. Assim, com a supervisão de nós, os editores, e a ajuda de uma equipe de vinte competentes criadores, surgiu o primeiro livro básico de Tormenta, hoje o cenário de RPG mais jogado do país. Obviamente a coisa não parou por aí e...

Ok. Na verdade não foi nada disso.

Tormenta foi escrito a seis mãos. Saiu da mistura de idéias de três cabeças.

Se vocês perguntarem ao Cassaro ou ao Rogério como tudo começou, provavelmente vão ouvir duas versões ligeiramente diferentes. Como fui escolhido, democraticamente, para escrever este texto ("Ei, Trevisan — disse Cassaro, com um sorriso quase maligno e sobrancelhas arqueadas —, você escreve a introdução!"), é a minha versão da história que vocês irão ler.

Para mim, **Tormenta**, Arton e tudo mais começou com meu primeiro conto publicado: "O Paladino e a Ladra". Minha idéia não era construir um mundo de campanha para RPG, tarefa complicada e honrosa demais para alguém tão inseguro e indisciplinado como eu, mas criar um universo coerente onde, mesmo de modo subjetivo, todas as minhas matérias e contos se encaixassem.

Foi assim com "O Paladino e a Ladra", onde, pela primeira, vez apareceu o nome do Deus da Justiça Khalmyr e sua ordem de cavaleiros. E com a primeira matéria sobre Thwor Ironfist, o general bugbear que uniu todas as tribos goblinóides e dizimou todo o continente sul de um mundo. Tudo em nome do Deus da Morte, Ragnar (por falar nisso, Thwor não foi inspirado em *Warcraft* ou qualquer outra coisa do gênero, como disseram alguns críticos tempos atrás, mas sim em invasões bárbaras ocorridas na Europa e em Alexandre, o Grande; aliás, cá entre nós, após anos sendo tratados como bucha de canhão pelos Mestres e jogadores, nada mais justo que um troco dos monstrengos, não acham?).

Não foi surpresa para mim constatar que o pensamento de meus dois companheiros não era muito diferente do meu.

O pretexto para que a idéia de um mundo de campanha único da *Dragão Brasil* tomasse forma foi a edição número 50 da revista. Afinal, após tanto tempo de dedicação dos leitores, já não era hora de oferecer uma recompensa a todos eles? E o que seria mais perfeito que um cenário medieval completo e pronto para jogar como brinde?

Além disso, com a experiência de anos como redatores, editores e multi-homens dentro do RPG brasileiro, sabíamos

Capa do primeiro livro Tormenta

qual era o potencial de mercado de um cenário desses. A Abril Jovem acabava de abandonar toda uma legião de novos fãs de *AD&D*. Os jogadores de *GURPS* tinham como opção apenas o *GURPS Fantasy*. E os cenários importados só eram acessíveis para quem dominava a língua inglesa e dispunha de dinheiro o bastante para comprá-los.

E mesmo assim... Mesmo assim, acho que o que nos levou a sentar na casa do Cassaro numa tarde de sol regada a Coca-Cola e pão de torresmo, e começar a moldar o que logo viria a ser o cenário de fantasia medieval mais jogado do Brasil, foi algo mais simples que isso. Satisfação.

Éramos (e somos) fãs dos incríveis cenários de *AD&D* (agora *D&D*), como *Forgotten Realms*, *Ravenloft* e *Dragonlance*. Era nossa chance de tentar chegar perto disso. Criar algo que fosse jogado por milhares de fãs de RPG. Não ganharíamos rios de dinheiro. Não estaríamos trabalhando na TSR... Mas estaríamos fazendo algo que, dentro da nossa realidade, chegava bem perto disso.

É lógico que, conscientemente, nenhum de nós três pensava nisso. Na verdade, criar **Tormenta** foi quase uma brincadeira. Três caras sentados numa sala jogando idéias ao vento, moldando e desenvolvendo...

E se uma cidade tivesse a estátua gigante de um guerreiro, como o Colosso de Rodes da antigüidade? E uma cidade flutuante? Que tal se houvesse apenas um gnomo no mundo inteiro, e os elfos tivessem perdido sua pátria após o ataque de Thwor Ironfist?

Aos poucos as coisas iam se encaixando. O colosso tornou-se a estátua e prisão de uma deusa, punida por sua ambição. A cidade flutuante tornou-se um mercado, criado por um mago para provar sua enorme capacidade nas artes místicas. E assim Arton foi se formando...

Mas ainda faltava um diferencial. Algo que marcasse o mundo como único e característico. Como os dragões de *Dragonlance*, as Brumas de *Ravenloft* e o clima quase pós-apocalíptico de *Dark Sun*. Algo ameaçador. Algo terrível.

E assim veio a Tormenta.

Uma tempestade de sangue ácido que surgia do nada, trazendo seus terríveis demônios e destruindo tudo o que havia pelo caminho. A primeira vítima foi o povo milenar da ilha de Tamu-ra. Hoje ninguém sabe qual reino será o próximo a ser atacado.

Com tudo isso como base, reunimos cinco anos de matérias aparentemente não- relacionadas. Um trabalho não muito fácil, para ser sincero. Era uma colcha de retalhos que vez ou outra mostrava seus furos e costuras mal-finalizadas. Mas o trabalho estava terminado. Só nos restava esperar.

Nunca imaginei que as coisas aconteceriam do modo como aconteceram. O sucesso foi total, e a *Dragão Brasil nº50* vendeu como água. Tudo bem, **Tormenta** nunca chegou a ser uma unanimidade. Mas, com o tempo, o cenário acabou conquistando os fãs, e o respeito dos mais críticos.

Quem diria que hoje, quatro anos depois, teríamos quatro edições do livro básico publicadas (sendo duas em capa dura e com mais de duzentas páginas), vários suplementos, uma revista própria sobre o mundo, uma série em quadrinhos impressa (*Holy Avenger*, talvez a mais bem-sucedida da história recente dessa mídia no Brasil), quadrinhos online (*Dado Selvagem*), uma lista de discussões com mais de quatrocentos participantes e páginas de internet, todas baseadas em **Tormenta**?

O livro que você tem em mãos usa a Licença Aberta do sistema de regras D20, o mesmo utilizado nos livros da edição 3.5 de *Dungeons & Dragons*.

Nada me tira da cabeça que este novo livro básico fecha um ciclo. Foi por causa de *D&D* que me iniciei no RPG, após passar semanas fascinado por uma ilustração extraída do livro e publicada em uma matéria da *Folha de São Paulo*. Foi inspirados pelo *D&D* que criamos todo esse universo. Hoje sinto que de alguma forma fomos incluídos dentro do mito que é esse jogo. Para mim, e creio que para meus dois companheiros e amigos, Rogério e Cassaro, este não é só um livro. É a concretização de um sonho.

Se você está visitando o mundo de **Tormenta** pela primeira vez, espero que possa encontrar um universo rico, divertido e emocionante. Capaz de estimular sua imaginação e proporcionar horas, meses e (por que não?) anos de aventuras.

Se você nos acompanha desde o início, verá que, como você, o mundo também cresceu, amadureceu e desenvolveu personalidade. Sinto que estes quatro anos de trabalho foram um treino, uma preparação para o que você está prestes a ler. Com certeza não é um trabalho perfeito, mas é o mais próximo que pudemos chegar. Pelo menos por enquanto.

Obrigado a todos os leitores e fãs pela força, pelo carinho e pela confiança.

Sem vocês não seríamos nada.

E que Nimb role sempre bons dados para todos nós!

J.M.Trevisan / 2003

(embaraçosamente emocionado)

O que é Tormenta D20?

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário, onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Tormenta foi apresentado em numerosos livros básicos, compatíveis com numerosos sistemas de RPG. Este livro, **Tormenta D20: Guia do Mestre**, oferece o mundo de Arton para uso com as regras do Sistema d20 — concentrando-se em sua história, seus reinos, a origem de suas maiores ameaças, suas personalidades e criaturas. Outros aspectos do mundo, como suas raças, classes, classes de prestígio, magia e itens mágicos, são explicados em **Tormenta D20: Guia do Jogador**.

Para usar ambos os Guias você deve possuir, além do

Livro do Jogador, os *Livros de Regras Básicas II* e *III*. Não é possível utilizar as regras de **Tormenta D20** sem estes livros.

Quanto ao conteúdo, os fãs do mundo de Arton certamente vão reconhecer grande parte do material, reproduzido a partir de livros anteriores ou artigos em revistas. Muito material descritivo foi mantido como estava, uma vez que o cenário pouco mudou se comparado às suas primeiras aparições. Afinal, quase todas as raças, cidades, reinos, continentes e deuses continuam praticamente nos mesmos lugares ou nas mesmas condições.

No entanto, todo o material foi rigorosamente atualizado devido aos fatos mais recentes ocorridos em Arton, ou devido a artigos mais detalhados publicados em livros e revistas. Os mais importantes talvez sejam a queda da cidade-fortaleza de Khalifor perante a Aliança Negra, o avanço da Tormenta sobre o reino de Trebuck, a revelação dos Lordes da Tormenta, e a substituição da Divina Serpente por Tauron como o Deus da Força, entre outros eventos marcantes.

É possível que alguns pontos de **Tormenta D20**, seja quanto a regras, seja quanto a informações sobre o cenário, sejam conflitantes com outros livros, suplementos ou artigos publicados anteriormente. Nesses casos, o material deste livro tem preferência.

Sobre a Versão 3.5

Tormenta D20: Guia do Mestre foi atualizado de acordo com a edição 3.5 do *Livro do Jogador*, já disponível no Brasil.

Isso não significa que a antiga edição 3.0 seja incompatível com o novo **LdJ**; nem quer dizer que possuidores do antigo **D&D** 3.0 não possam aproveitar este livro. Em termos de regras, as mudanças entre ambos são realmente pequenas, pouco interferem com o próprio cenário. Um Mestre ciente dessas mudanças pode usar o material sem problemas, fazendo pequenas adaptações — ou mesmo dispensando-as.

Mesmo assim, decidimos aproveitar esta nova versão não apenas para corrigir estatísticas de jogo, mas também acrescentar algum material extra. Em relação ao TD20 anterior, as principais mudanças são:

Guia do Jogador: duas novas classes básicas, Samurai e Swashbuckler, incluindo novos talentos destas classes; históricos para todas as novas classes de prestígio 3.5, como o Acólito do Dragão, o Arquimago, o Andarilho do Horizonte, o Taumaturgo, o Teurgo Místico e outras — exceto classes nativas de outros cenários, que não existem em Arton; ilustrações inéditas para todas as raças e classes de prestígio.

Guia do Mestre: atualização das estatísticas de jogo de todos os personagens e criaturas; inclusão das fichas e históricos dos PdMs Black Skull e Shivara Sharpblade; inclusão dos Tiranos de Callistia, Feras-Coral e o modelo Demônio da Tormenta entre as criaturas; a aventura introdutória "Pequenas Mãos de Ferro", para um grupo de personagens de 2º nível.

Outros Títulos

Este livro, juntamente com o **Guia do Jogador**, é suficiente para Mestres que desejem conduzir aventuras em Arton. No entanto, para aqueles que procuram mais informações sobre esse cenário, existem outros títulos disponíveis:

O Reinado D20: detalha a área povoada mais importante de Arton, descrevendo cada uma de suas nações, com sua história, cultura, personagens de destaque, mapas individuais, e regras para personagens nativos.

Holy Avenger D20: transpõe a maior aventura dos quadrinhos nacionais em regras de jogo, oferecendo estatísticas de todos os seus personagens, criaturas e itens mágicos, além de recontar a saga dos Rubis da Virtude.

A Libertação de Valkaria: a maior aventura disponível para Tormenta — um grupo de heróis deve finalmente libertar a Deusa da Humanidade, aprisionada em sua estátua.

O Panteão D20: os deuses de Arton e seus servos são detalhados aqui, com regras completas para deuses maiores e menores, e estatísticas de jogo para todos os avatares e sumo-sacerdotes. Este livro será publicado no futuro.

Licença Aberta D20

De modo geral, todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas sobre Arton não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20.

É considerado material Open Game:

Parte 3 • O Terror Vem do Céu: apenas regras referentes aos efeitos da Tormenta.

Parte 4 • Lendas: todas as informações de jogo sobre os personagens (mas não seus nomes e descrições).

Parte 5 • Criaturas: todas as informações de jogo sobre as criaturas (mas não seus nomes e descrições).

Parte 6 • Pequenas Mãos de Ferro: todas as informações de jogo sobre PdMs e criaturas (mas não seus nomes e descrições).

ARTON
Tamu-ra
Deserto da Perdição
Montanhas Sanguinárias
Grande Savana
Rio dos Deuses
O Reinado
Floresta Greenleaf
Triunphus
Montanhas Uivantes
Valkaria
Malpetrim
Mar Negro
Galrasia
Istmo de Hangpharstyth
Khalifor
Rarnaakk
Deserto Sem Retorno
Floresta de Myrvallar
Lamnor
Cordilheira Dhorlantur
Montanhas
Florestas
Campos e Savanas
Deserto
Área de Tormenta
Desconhecido

Parte 1

O Mundo de Arton

Um Mundo de Problemas

Sob a maioria dos aspectos importantes, Arton é igual à Terra. O céu é azul, os sol é amarelo, a lua é prateada. Temos o mesmo ar, a mesma água, as mesmas árvores e animais que conhecemos na Terra. Sim, Arton tem seres humanos... Mas também tem muito, muito mais que isso.

Arton não é exatamente o nome de um planeta — mas sim de um continente, quase do tamanho da África. Arton é chamado de "mundo" no sentido de que abrange todas as regiões conhecidas por seus habitantes, o único mundo que realmente importa para eles. Além do oceano talvez existam outros reinos, esperando para ser descobertos. Na verdade, o continente de Arton talvez esteja situado em um mundo cujos demais habitantes nem suspeitem de sua existência.

Arton mede pelo menos 11.000 km de norte a sul e 8.000 km de oeste a leste. Tem forma quase ovalada, com extremidades nas direções sudoeste e nordeste. O terreno litorâneo é baixo e pouco navegável, com planícies ocupadas por pântanos, ou então muito escarpado — tornando a navegação oceânica uma prática comercial inviável. A região central é desértica ao norte, e com savanas mais abaixo. A leste, temos as Montanhas Sanguinárias, a maior cordilheira de Arton, conhecida por abrigar numerosas espécies de monstros e tribos bárbaras. A oeste, a cordilheira de Lannestull, e grandes extensões de florestas.

Ao sul de Arton há uma gigantesca massa de terra, praticamente um segundo continente. Há milhões de anos o movimento das placas tectônicas tem afastado esse pedaço da massa principal, deixando um rastro de ilhas pelo caminho — da mesma forma que a Austrália se afastou da Ásia — mas ainda existe uma estreita ponte de terra ligando os dois continentes: o Istmo de Hangpharstyth. Os geógrafos imperiais chamam essa ilha-continente de Arton-Sul, mas ela tem um nome mais sinistro: Lamnor, o Reino Bestial, um lugar habitado apenas por criaturas grotescas.

A maioria das ilhas próximas fica entre Arton e Arton-Sul, mas existem duas importantes exceções. A primeira é Galrasia; próxima à costa sudoeste do continente, é um pouco maior que Madagascar (cerca de 600.000 km^2). São tantas as teorias e lendas sobre sua formação que é impossível conhecer a sua origem verdadeira — sabe-se apenas que é habitada por dinossauros, insetos gigantes, e horrores além da imaginação. A segunda é Tamu-ra, quase do mesmo tamanho, e próxima ao extremo nordeste; outrora lar de uma exótica civilização, foi recentemente devastada, e hoje abriga apenas os demônios da Tormenta...

Um Mundo de Cidades

O maior centro populacional está no Reinado, um conglomerado de nações que abrange Deheon, o reino-capital, e reinos vizinhos. 36 milhões de seres humanos habitam o Rei-

nado e suas vizinhanças — mais de 80% de toda a população humana de Arton. Concentrações humanas menores podem ser encontradas em numerosas outras regiões, desde tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os nômades do Deserto da Perdição, mas a maior parte da humanidade está aqui.

A maior e mais importante cidade de Arton é Valkaria, capital de Deheon e do Reinado. Construída aos pés de uma misteriosa estátua com meio quilômetro de altura, Valkaria assinala o marco zero da civilização humana no continente. A partir deste ponto o Reinado se espalhou até os limites do mundo conhecido, detido apenas pelo Rio dos Deuses ao norte. Valkaria também é, naturalmente, a cidade mais populosa: em certas épocas do ano atinge quase 2 milhões de habitantes, um número espantoso para um mundo medieval. Também estão sediados ali o Palácio Imperial, a Arena Imperial, a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Existem muitas outras cidades de destaque em Arton. Com certeza uma delas é Triunphus — a Cidade da Vida Eterna. Nesta cidadela, sob efeito de uma bênção-maldição divina, todos aqueles que morrem são magicamente devolvidos à vida, mas também impedidos de abandonar a cidade para sempre. O cativeiro não chega a ser ruim, exceto pelas incessantes investidas do Moóck, o monstro-pássaro gigante de duas cabeças, que ataca a cidade regularmente.

Malpetrim, outra cidade famosa, não chega a apresentar características especiais. É apenas uma cidade costeira de porte médio. Contudo, ela ficou conhecida em toda Arton como palco de batalhas que decidiram o destino do mundo — nesse lugar, por duas vezes, heróis impediram o retorno de antigos deuses malignos; primeiro com a busca do Disco dos Três, para deter a chegada de Sartan, e mais tarde desafiando o clérigo Mestre Arsenal, para impedir a invocação de Sszzaas.

A quarta cidade mais importante é a impressionante Vectora, o maior centro comercial de Arton. Construída sobre uma montanha voadora, essa magnífica estrutura viaja pelo continente fazendo paradas em cidades, aldeias e povoados que encontra pelo caminho. Repleta de mistérios, nas ruas de Vectora podemos encontrar qualquer mercadoria possível e criaturas de qualquer raça imaginável. Conta-se, inclusive, que Vectora pode viajar para outros mundos.

Um Mundo de Muitos Povos

Não há dúvida de que os seres humanos são a espécie dominante em Arton, mas eles dividem seu lar com uma variedade de outras espécies inteligentes.

Muitas raças não-humanas vivem em Arton — entre elas os elfos. Ao contrário do que acontece em outros mundos medievais, os elfos de Arton não têm reinos ou impérios; em Arton-Sul situava-se Lenórienn, a única civilização élfica conhecida, mas ela foi destruída pela chamada Aliança Negra dos goblinóides. Nos dias de hoje, os elfos vivem sem pátria, estabelecendo-se em pequenos povoados, cidades humanas, ou apenas percorrendo o mundo feito nômades. Enquanto isso, seus primos distantes — os elfos-do-mar — se conservam isolados em seu paraíso oceânico. Longe de todos, mas nem sempre.

Também há anões em Arton. Encontrados nas ruas de grandes cidades, ou bebendo cerveja em tavernas. Os anões têm sua pátria, mas ninguém além deles próprios conhece os caminhos para o reino; um reino subterrâneo secreto, onde eles cavam minério, forjam aço e fermentam cerveja, conhecido apenas como a Montanha de Ferro. Eles têm acordos comerciais com os humanos, sim, mas o caminho para seu reino é o segredo mais precioso dos anões; nenhum deles ousaria revelá-lo, mesmo sob efeito da magia mais poderosa.

A terceira raça não-humana mais comum em Arton são os goblins. Neste mundo nem todos são maus — são mesquinhos, covardes e egoístas, é verdade, mas nem sempre dedicados a assaltar e matar. Alguns simplesmente tentam ganhar a vida entre os humanos, realizando trabalho barato. Se você não tem recursos financeiros e não exige eficiência, contrate goblins: eles farão o serviço por baixo preço, mas não espere muita qualidade...

Não há gnomos em Arton. Na verdade, existe apenas um gnomo conhecido em todo o continente: o famoso Lorde Niebling, estabelecido em Valkaria. Misteriosamente transportado para este mundo, ele trouxe ciência muito além da imaginação dos maiores sábios. Verdadeiro mestre na fabricação de máquinas, veículos e artefatos tecnológicos, Niebling promete uma nova era para Arton.

Há também os habitantes de Arton-Sul, ou Lamnor. Goblins, hobgoblins, bugbears, orcs, ogres e outras raças de humanóides monstruosos infestam o lugar. Durante milênios as tribos fizeram de Lamnor um sangrento campo de batalha, travando guerras sem fim entre si. Mas agora tudo mudou. Thwor Ironfist, o general bugbear, conseguiu encerrar os conflitos menores e unir todos os monstros. Infelizmente, nada de bom pode resultar dessa paz: o primeiro ato da nova nação goblinóide foi arrasar Lenórienn, a grande cidade dos elfos, seus inimigos. Depois disso, ninguém pode afirmar que Arton estará seguro.

E há muitas, muitas outras raças. Espalhados pelo mundo você vai encontrar gigantes, fadas, duendes, homens-lagarto, homens-inseto e todo tipo de criaturas estranhas, mas inteligentes. Elas chegam de todos os lugares: trazidas pelos portais místicos no Deserto da Perdição, transportadas durante as viagens dimensionais da cidade flutuante de Vectora, arrastadas por experimentos mágicos realizados na Grande Academia Arcana... São muitas as maneiras de chegar a este mundo, ou sair dele. Qualquer um pode estar aqui.

Um Mundo de Tormenta

Por incrível que possa parecer, uma invasão goblinóide em larga escala pode não ser o maior perigo que ameaça Arton. Existe algo bem pior.

Sua primeira visita ocorreu há quase dez anos. O povo da ilha de Tamu-ra jamais havia visto coisa igual: o céu escureceu como antes de uma tempestade, mas trazia em suas nuvens o vermelho do sangue. Relâmpagos riscavam os céus rubros, caindo sobre as cidades e destruindo palácios seculares. E então veio a chuva — uma chuva sangrenta, corrosiva, destruindo aquilo que tocava.

E isso não foi o pior... Mas é tudo que os sobreviventes conseguem lembrar. O que veio a seguir foi tão pavoroso, tão hediondo, que simples mortais não poderiam aceitar — não sem perder a própria sanidade. Quase todos os sobreviventes estão loucos, suas mentes despedaçadas pela lembrança do horror que viveram. Os raros indivíduos que conseguiram preservar a lucidez jamais voltaram a falar no ocorrido, como se algo muito importante estivesse em jogo.

Eles apenas mencionam a... Tormenta.

Dizem que a tempestade de sangue ainda ruge nos céus da ilha, hoje habitada por horrores rastejantes cuja simples visão pode arrancar a alma de um homem. Poucos aventureiros ousaram visitar o local; nenhum retornou. Tamu-ra é agora um território de Tormenta, um lugar onde a própria vida é proibida.

Durante muito tempo acreditou-se que a tragédia de Tamu-ra era um caso isolado. Infelizmente, anos mais tarde, vieram relatos de vários pontos de Arton; a Tormenta fora avistada em outras regiões. Partes do Deserto da Perdição já foram tomadas, assim como alguns pontos da Grande Savana. Desde Tamu-ra a Tormenta não voltou a atacar nenhum grande centro populacional — até recentemente, quando uma grande área vizinha a Trebuck começou a avançar sobre o reino indefeso, mobilizando hordas de heróis.

Os maiores magos e estudiosos de Arton devotam-se a decifrar os mistérios da Tormenta. Até agora, pesquisando fragmentos de lembranças dos sobreviventes — e também relatórios de aventureiros que ousam enfrentar o território maldito —, eles descobriram apenas que a tempestade corrosiva é apenas um prenúncio do verdadeiro horror. As nuvens e a chuva escondem algo muito, muito pior. Os otimistas acreditam que a Tormenta é um efeito dimensional, um tipo de portal que está misturando partes de Arton com algum outro mundo.

Os pessimistas acham que esse outro mundo é o Inferno...

E, Acima de Tudo, um Mundo de Heróis

Heróis são necessários para proteger Arton de tantos perigos — e eles existem, em todos os tamanhos e formas. Arton é um mundo de heróis e aventureiros.

Eles estão em toda parte, nos reinos, cidades e aldeias. Para cada dez ou doze pessoas normais, existe pelo menos um ser com habilidades especiais de combate ou poderes místicos. O heroísmo é trabalho comum em Arton — seja para façanhas menores, como espantar os lobos que espreitam uma aldeia, até batalhar contra vilões supremos. Existem heróis menores, locais, que protegem suas próprias aldeias, vilarejos e tribos bárba-

Um Mundo de Heróis

ras; e há também os grandes campeões, lendas vivas que batalham pelo destino do mundo. Nem sempre é fácil notar a diferença, mas alguns nomes se destacam dos demais.

Dois homens disputam o título de maior mago de Arton: Vectorius, fundador e prefeito de Vectora, tão poderoso que ergueu a cidade inteira com sua própria magia, preocupado em trazer progresso à humanidade; e Talude, o Mestre Máximo da Grande Academia Arcana, devotado ao ensina-mento da magia para todos que buscam aprendê-la. Ideologias diferentes tornaram ambos inimigos, e um dia eles tentarão provar qual deles é o verdadeiro mago supremo de Arton...

Muitos outros nomes de heróis permeiam as histórias desse mundo. Temos as façanhas do Protetorado do Reino, grupo de aventureiros de elite sob o comando de Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico. Katabrok, o Bárbaro, e seu companheiro Tasloi provocam espanto (e risos) durante suas jornadas. A fugitiva Princesa Rhana e seus colegas aventureiros acrescentam outra dor-de-cabeça à coleção do Imperador-Rei Thormy. Temos ainda a exuberante Raven Blackmoon, e infinitos outros.

Uma Linha do Tempo Parcial

7 bilhões de anos atrás: o Nada e o Vazio se unem para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão.

7-5 bilhões de anos atrás: Azgher e Tenebra, Deuses do Sol e da Noite, lutam entre si durante dois bilhões de anos; a luta termina empatada, e Arton recebe doze horas de luz e doze horas de escuridão.

1 bilhão de anos atrás: uma lágrima de Lena, a Deusa da Cura, preenche os oceanos de Arton com vida. O Grande Oceano molda essa vida em infinitas criaturas, incluindo os elfos-do-mar.

700 milhões de anos atrás: moldados pela mão de Allihanna, a Deusa da Natureza, os seres vivos se arrastam para a terra firme.

260 milhões de anos atrás: começa o Reinado de Megalokk, Deus dos Monstros; monstros, dragões e dinossauros dominam Arton, sufocando a proliferação de outras formas de vida.

65 milhões de anos atrás: os demais deuses unem-se contra Megalokk, fulminando grande parte de seus monstros.

57 milhões de anos atrás: nascidos de Glórienn, surgem os elfos terrestres em uma região distante e hoje desconhecida.

22 milhões de anos atrás: Wynna cria o povo-fada que ocuparia Pondsmânia.

890 mil anos atrás: os deuses Khalmyr e Tenebra se apaixonam. De sua união nascem os primeiros anões.

230 mil anos atrás: Ragnar, na época ainda um deus menor, cria os primeiros goblinóides.

180 mil anos atrás: Hyninn, na época um deus menor, cria os primeiros halflings.

160 mil anos atrás: Valkaria cria a raça humana, destinada a desbravar Arton e desvendar os mistérios dos próprios deuses.

145 mil anos atrás: surgem os antropossauros em Galrasia.

90 mil anos atrás: Tauron, Deus da Força e da Coragem, cria os minotauros.

0: a frota élfica chega a Arton-Sul e começa a construir o reino de Lenórienn.

100: Tanna-Toh oferece aos seres humanos o dom da escrita, marcando o início da civilização humana.

254: Hydora, o Dragão-Rei Azul, toma a donzela élfica Hana como esposa e ambos dão origem aos elfos-do-céu.

391: começa o conflito entre hobgoblins e elfos, que ficaria conhecido como a Infinita Guerra.

632: ocorre a Revolta dos Três Deuses: Tilliann, Valkaria e o Terceiro tentam tomar o controle do Panteão.

633: os deuses revoltosos são punidos. Hyninn e Ragnar ascendem ao posto de divindades maiores. Valkaria conserva seu posto, mas é transformada em estátua.

700: Sszzaas, Deus da Traição, inicia um plano para tomar o controle do Panteão.

830: fundação de Tamu-ra, o Império de Jade.

950: ocorre a Grande Batalha no continente de Lamnor. Os derrotados são exilados para o norte.

1007: o plano de Sszzaas é descoberto, e ele é supostamente destruído por Khalmyr. Começa a grande caçada aos clérigos de Sszzaas.

1020: os exilados de Lamnor encontram a estátua de Valkaria e fundam a seus pés a capital do Reinado. Essa data, que coincide com o início da primavera, fica marcada como o Dia do Reencontro, o mais importante feriado de Arton.

1026: fundação do vilarejo de Triunphus.

1088: chega a Arton Talude, o Mestre Máximo da Magia.

1095: fundação da Grande Academia Arcana, em um semiplano oferecido a Talude por Wynna, a Deusa da Magia.

1107: a ordem de Sszzaas é totalmente extinta.

1152: Talude e Vectorius se encontram. Desafiado, Vectorius começa a planejar a construção de sua cidade voadora.

1254: nascimento de Tallen Kholdenn Devendeer, atual sumo-sacerdote de Khalmyr.

1275: Tallen deixa sua vila natal e parte para se tornar um aventureiro.

1177: o mago Vectorius desiste de ser um aventureiro e se aposenta.

1279: fundação de Vectora, o Mercado nas Nuvens.

1290: fundação da Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr e da Ordem dos Cavaleiros da Luz, as mais importantes ordens de cavaleiros de Arton.

1292: inicia-se a construção do palácio de Valkaria, sob o reinado de Philydio, o Tranqüilo.

1305: morre Arthur Donovan II, fundador da Ordem dos Cavaleiros da Luz.

1312: ocorre a saga do Disco dos Três em Malpetrim. A Praga Coral é libertada sobre o reino de Lomatubar, quase exterminando os orcs locais com sucesso.

1342: Lorde Niebling, o gnomo, chega a Valkaria.

1343: nasce Thormy, futuro rei de Deheon.

1345: a meio-elfa Loriane nasce, é abandonada nas proximidades de Khalifor, e criada por humanos.

1350: concluído o Palácio Real de Valkaria.

1358: o Príncipe Thormy sai pelo mundo em busca de aventuras.

1359: morre Philydio, o Tranqüilo.

1364: o mais recente eclipse total do sol. Nasce Thwor Ironfist, o profetizado general bugbear. Thormy retorna com um grupo de aventureiros, e assume o trono de Deheon. Por decreto do rei, seus colegas aventureiros formam o primeiro Protetorado do Reino.

1370: nasce Vladislav Tpish, futuro necromante. Nasce Arkam, futuro líder do Protetorado do Reino.

1371: Tilliann, o mendigo louco, é visto chorando copiosamente aos pés da estátua de Valkaria, e passa a viver na cidade.

1375: nasce Logan Devendeer, futuro paladino de Khalmyr. Inicia-se a reclusão de Tallen.

1380: o Rei Thormy se casa com Rhavana, uma rainha amazona de Lamnor.

1382: nasce a Princesa Rhana.

1384: primeira aparição do atual Mestre Arsenal. O rapto da princesa élfica Tanya leva à formação da Aliança Negra por bugbears e hobgoblins. Razlen Greenleaf, atual sumo-sacerdote de Allihanna, se afasta de Lenórienn voluntariamente.

1385: cai a nação élfica de Lenórienn, encerrando a Infinita Guerra, com a derrota dos elfos.

1386: Razlen Greenleaf se isola na Floresta dos Espinheiros, que passa a ser chamada apenas de Greenleaf.

1387: Loriane estréia na arena de Valkaria.

1388: Arkam recebe o artefato que lhe daria a alcunha 'Arkam Braço Metálico'.

1389: o halfling Boghan e o elfo Thalin livram da morte um bebê nas proximidades de Khalifor. Arkam ingressa no Protetorado.

1390: Thwor Ironfist detém sua marcha antes de chegar a Khalifor. Ocorre a primeira aparição da Tormenta e a destruição de Tamu-ra.

1397: a Praga Coral de Lomatubar começa a atacar humanos e semi-humanos.

1398: Arsenal tenta trazer Sszzaas de volta, mas é impedido por um grupo de aventureiros. Para evitar o casamento arranjado com Mitkov, do reino de Yuden, a Princesa Rhana foge para Triunphus. As tensões entre Deheon e Yuden aumentam. Luigi Sortudo, bardo da corte do Rei Thormy, abandona Valkaria. Uma área de Tormenta se forma ao norte do reino de Trebuck, trazendo pânico ao Reinado.

1399: Logan Devendeer parte em missão e conhece Tellanni Dantallas, a Raposa. A Princesa Rhana morre durante um ataque do Moóck e fica presa em Triunphus.

1400: época atual. Thwor Ironfist toma Khalifor e inicia a conquista de Tyrondir. Com a ajuda de um grupo de aventureiros, Rhana escapa de Triunphus. A Tormenta avança sobre Trebuck e toma o forte Amarid. Ocorre a Batalha de Amarid, quando o exército mais poderoso do Reinado falha em derrotar o Lorde da Tormenta.

O Reinado

O Reinado. O maior centro populacional humano de Arton. Imenso conglomerado de nações que inclui Deheon, o reino-capital, e todos os reinos vizinhos. Milhões de seres humanos — e de outras raças — habitam o Reinado e vizinhanças. Aqui está a principal concentração humana no continente.

Apesar de sua grandeza e prosperidade atuais, o Reinado se formou como herança de um dos capítulos mais tristes da história de Arton.

Em tempos antigos, apenas a porção sul do continente — Lamnor — era habitada. Ali a civilização havia se formado, e grandes reinos dominavam a paisagem. Remnor, a porção norte, era uma área desconhecida e temida. Poucas expedições conseguiram ultrapassar o Istmo de Hangpharstyth e adentrar mais que poucos quilômetros dentro do novo território. Aqueles que conseguiram esse grande feito encontraram um lugar selvagem, povoado de criaturas perigosas e tribos bárbaras.

Uma das expedições mais bem-sucedidas na empreitada foi aquela organizada por Khalil de Gordimarr no ano de 750. Era composta de 150 homens; apenas quarenta retornaram com vida. Após entregar seu relato a Protas III, regente de Gordimarr, este passou a temer ataques das criaturas do continente norte. Khalil recebeu então a ordem de supervisionar a construção de uma cidade-fortaleza no Istmo de Hangpharstyth. O forte foi construído e nomeado Khalifor — em homenagem a Khalil, seu primeiro governante.

O possível e sempre temido ataque do norte jamais ocorreu. Novas expedições não voltaram a ser realizadas, pelo temor de que mais vidas pudessem ser perdidas a troco de nada. Com a expansão para o norte detida pelo medo do desconhecido e a exploração marítima dificultada pelo litoral baixo ou escarpado da costa artoniana, reinos maiores começaram a voltar seus olhos para a expansão territorial dentro de Lamnor.

Princesa Fugitiva

Em 937, o Príncipe Renngard — do reino de Mortenstenn — seguiu com uma comitiva e pediu a mão de Yllia, a jovem filha de Corullan VI, Rei de Ghondriann, reino vizinho e rival. Encarando o ato como uma verdadeira afronta, o intolerante Corullan negou o pedido do príncipe, expulsando a comitiva. Mesmo amargurado, Renngard entendia que a vontade dos pais se sobrepunha a dos filhos por direito de sangue, e aceitou a decisão do soberano.

Yllia, porém, era menos conformada que seu pretendente. Apaixonada pelo jovem, a princesa, em certa madrugada, vestiu-se em andrajos, juntou seus mais humildes e leais servos, entrou numa velha carroça e seguiu disfarçada na direção de Mortenstenn.

Ao notar o sumiço da filha única, na tarde do dia seguinte, Corullan convocou cem homens de sua guarda e partiu pela estrada que ligava os dois reinos, deduzindo o plano da jovem.

Não foi preciso procurar muito.

À três quilômetros da divisa estava parada a carroça que havia levado a princesa. Flechas estavam cravadas nas laterais do veículo. Dois cavalos e todos os servos jaziam mortos a golpes de espada. Dentro, Yllia repousava adormecida em sono eterno, estrangulada e violada por seus agressores. Tudo indicava que a comitiva havia sido abordada por assaltantes — que, com toda certeza, ignoravam a real natureza de sua ilustre tripulante.

Amargurado pela perda, Corullan VI passou a apontar Renngard e sua paixão juvenil como verdadeiros culpados pelo acontecido. Um emissário foi enviado pelo príncipe ao funeral de Yllia, levando seus sinceros votos de pesar, e pretendendo melhorar as relações entre os dois reinos. O corpo decapitado do servo foi enviado de volta em uma carroça semelhante à usada por Yllia. A guerra entre Ghondriann e Mortenstenn fora declarada.

O Triângulo de Ferro

Ghondrian era, na época, o maior e mais poderoso reino militar do continente — e iniciou um enorme massacre no país vizinho. Pequenas vilas foram queimadas até o chão. Grandes cidades foram tomadas e anexadas. Em menos de um ano de batalha, metade do reino já havia sido conquistado a ferro e fogo.

Richlard, rei de Mortenstenn, evocou antigas dívidas de honra para obter o apoio de dois reinos aliados: Cobar e Sidarid. Com a chegada do esperado reforço, Richlard e Renngard conseguiram impedir que as tropas de Corullan VI chegassem a Rozandir, capital do reino de Mortenstenn. As forças ghondriannas foram mantidas à distância, e os conflitos se limitavam, praticamente, apenas à área da nova fronteira entre os reinos.

Percebendo que a força de seu exército não era suficiente para vencer o conflito, Corullan VI partiu para meios mais sutis. Usando um de seus espiões disfarçados na reconstituída corte de Mortenstenn, Corullan ofereceu a Wynallan I e Trovadir — respectivamente, os reis de Cobar e Sidarid — um terço das terras conquistadas por seus exércitos e todo o ouro que pudessem pilhar em troca da traição a Richlard.

Mais tarde, o monarca de Mortenstenn foi envenenado por seus dois antigos aliados durante as comemorações de dois anos da resistência à invasão ghondrianna. Os exércitos de Cobar e Sidarid tomaram a capital e abriram caminho para que Corullan tomasse o reino. O corpo sem vida de Richlard foi exibido por duas semanas, pendurado na mais alta torre do Castelo Mortenstenn, como um macabro atestado de vitória. O Príncipe Renngard não foi encontrado. As nações de Ghondriann, Cobar e Sidarid passaram a formar a aliança que ficou conhecida como Triângulo de Ferro.

A vingança havia sido parcialmente concretizada. Corullan VI não se sentiria satisfeito enquanto não tivesse a cabeça de Renngard. Apesar disso, já estava velho e cansado. A guerra havia durado tempo demais, e minava as finanças do reino. Talvez finalmente fosse hora de parar.

A Grande Batalha

Wynallan I e Trovadir, entretanto, tinham outro modo de pensar. Para eles, seria estupidez parar. Haviam conquistado muito e podiam ter ainda mais. Semeando suas idéias diariamente, os dois monarcas convenceram Corullan VI de que Renngard teria fugido e pedido asilo em Yllorann, o maior reino depois de Ghondriann.

Porém, antes de pensar em um ataque a Yllorann seria preciso atravessar Tarid, um pequeno reino que se interpunha entre o Triângulo de Ferro e seu real objetivo. Tanto melhor. Tomando Tarid e se apropriando de suas fartas riquezas, estariam resolvidos os problemas financeiros de Ghondriann e o avanço dos exércitos estaria garantido.

Em ataques mortais usando os exércitos dos três reinos, Tarid foi tomada de maneira rápida e eficiente.

O que os conselheiros de guerra e monarcas do Triângulo de Ferro não contavam é que Renngard, o príncipe fugitivo, tivesse previsto seus passos. Renngard realmente seguiu para Yllorann como Wynallan I e Trovadir haviam pensado e, imaginando que a próxima investida de Corullan seria contra o fraco reino de Tarid, pediu ao monarca Solavar VIII ajuda dos exércitos do reino para impedir a aproximação da armada de Corullan VI. Entendendo a gravidade da situação, Solavar VIII fechou acordo de auxílio com mais duas nações, Gordimarr e Northgate, antigas aliadas.

Assim, em 944, as tropas de Solavar e Renngard avançaram para Tarid à espera do inevitável encontro com as tropas do Triângulo de Ferro. Os cinco anos de conflito que se seguiram ficaram conhecido como Anos da Forja. À época, um sábio neridianno disse que "as forças de Solavar e Renngard eram a bigorna, o Triângulo de Ferro era o martelo, enquanto Tarid era a espada, a única que realmente levava os golpes". E não deixava de ser verdade. Os conflitos seguidos, e as batalhas sangrentas, faziam cada vez mais vítimas locais e

Os Refúgiados de Lamnor

tornavam o reino cada vez mais pobre. Dizem que os soldados, independente do lado a que pertenciam, tinham o costume de saquear os pequenos vilarejos afastados dos grandes centros, violentando suas mulheres. Solavar e Renngard jamais admitiram o fato, que nunca foi comprovado.

O encontro final entre as duas forças, o combate que seria conhecido mais tarde na história de Arton como a Grande Batalha, só ocorreu em 950, na Planície Yughart. Exaustos, os exércitos do Triângulo de Ferro finalmente sucumbiram à força das tropas de Solavar. Ao fim da batalha, o corpo de Corullan VI encontrava-se em meio a centenas de soldados anônimos, executado pelas mãos do próprio Renngard. Chegava ao fim a mais sangrenta guerra da história de Arton.

O território onde se localizava Mortentstenn foi devolvido a Renngard, e os reinos do Triângulo de Ferro foram anexados pelos vencedores. Sua população e governantes foram condenados ao exílio como pena pela guerra.

A enorme caravana de exilados foi conduzida pelos exércitos de Solavar através do Istmo de Hangpharstyth até a fronteira de Arton-Norte, e deixada à própria sorte. As defesas de Khalifor foram reforçadas, e a cidade-fortaleza passou a cuidar para que os exilados não retornassem a Arton-Sul. Muitos dos que tentaram foram executados sumariamente pelos soldados que passaram a patrulhar a fronteira. Sem alternativa, a caravana seguiu rumo ao perigo desconhecido.

Começava a colonização de Arton-Norte.

Reencontro com Valkaria

A jornada dos exilados foi árdua, dolorosa e não isenta de batalhas. Além dos conflitos internos dentro da própria caravana, os artonianos tinham de lidar com criaturas selvagens e tribos bárbaras que lá viviam.

Diz-se, entretanto, que desde o início a caminhada tinha rumo certo. Um dos componentes do grupo, uma criança chamada Roramar Pruss, começou a atrair a atenção dos líderes da caravana. A cada noite, Roramar sonhava com uma linda mulher de cabelos longos e pele alva que chamava por ele cada vez mais intensamente. Quando acordava, o garoto pedia aos líderes — com a firmeza de um adulto — que seguissem suas orientações. O tempo passou e Roramar cresceu, assim como o seu prestígio entre os exilados. Aos poucos ele passou a falar sobre a mulher que guiava seus passos. "Ela é nossa deusa", dizia ele. "É Valkaria! A deusa de toda a raça humana!".

Nessa época, parte do grupo se afastou e seguiu para o leste, onde fundaria o reino de Salistick. Os demais exilados, sob a liderança de um sábio e experiente Roramar, avançaram para o norte até seu encontro com a majestosa e misteriosa estátua de Valkaria — a Deusa da Ambição, dos Aventureiros e dos Seres Humanos. Não restava dúvida de que deveriam estabelecer ali, aos pés da deusa protetora, seu novo lar.

Sessenta anos haviam se passado desde a primeira visão de Roramar até a fundação de Valkaria. Ele, agora idoso, seria aclamado como regente do futuro reino de Deheon. Seria ele também o primeiro clérigo de Valkaria em muitos anos — uma vez que a deusa havia sido esquecida em todo o resto de Arton, como punição por sua revolta contra o Panteão.

Com a capital estabelecida, iniciou-se a expansão para o resto do continente. Muitos partiram de Deheon por ambição, outros à procura de novas oportunidades — como os integrantes da histórica Rebelião dos Servos, por exemplo. Cada grupo de colonos reagiu de modo diferente ao encontro com as tribos bárbaras locais. Alguns travaram guerras que duraram décadas antes que algum acordo fosse estabelecido. Outros fizeram alianças e, aos poucos, permitiram a fusão dos povos — aproveitando o que de melhor havia em cada um. A única certeza é que a história do Reinado e sua formação jamais esteve livre de conflitos.

Deheon e seu novo regente, Wortar I — filho de Roramar — sempre liderou a política expansionista. Através de expedições acompanhadas pelo exército do reino, novos pedaços de terras eram conquistados e cedidos às famílias nobres, que mantinham certa relação de dependência com Deheon. Reinos como Ahlen, Bielefeld, Tyrondir e Wynlla surgiram desse modo, formando a semente do que viria a ser o Reinado. Em menos de duzentos anos, o Reinado e seus limites já tinham uma geografia semelhante à que apresentam hoje.

Sistema de Governo

O Reinado ainda é governado pelo mesmo sistema criado em meados da regência de Wortar I, e apresenta uma forma bastante flexível.

Em geral, cada reino conta com um regente e um Conselho formado por dez membros. Os membros do Conselho, normalmente, pertencem a famílias tradicionais ou nobres. As leis podem ser propostas por qualquer membro do Conselho, e são votadas em aberto. A aprovação final depende do regente, embora dificilmente uma lei que obteve maioria de votos no Conselho seja recusada.

Além de administrar Deheon, o papel do atual Imperador-Rei Thormy é analisar os casos e pendências que envolvem mais de um reino, ou o Reinado como um todo. Quando isso acontece, a palavra do regente de Deheon é suprema e incontestável. É importante ressaltar que assuntos domésticos são tratados diretamente por seus respectivos regentes.

O sistema de Conselho não é uma regra fixa entre os membros do Reinado. Exatamente por isso Guss Nossin, de Gorendill, não foi recriminado ou deposto quando dissolveu o Conselho e assumiu as rédeas da cidade. A maioria dos regentes, entretanto, não apóia esse tipo de atitude. Graças ao alto índice de aprovação do sistema atual, alguns governantes mantém "falsos Conselhos", apenas para manter uma fachada democrática. Nesses casos, as reuniões e votações do Conselho servem apenas para manter as aparências, pois quem realmente manda é o regente. Os reinos de Portsmouth e Yuden, por exemplo, se encaixam perfeitamente nesse parâmetro.

Idioma

Valkar é o idioma padrão do Reinado, também conhecido como "o idioma comum". Essa língua se espalhou de maneira tal pelo continente que muitos povos bárbaros — e até monstros — a conhecem bem.

Embora o Valkar seja mais amplamente utilizado, ainda é possível encontrar regiões onde se preserva o Lalkar — uma língua humana mais arcaica, usada em cerimônias reais e documentos oficiais. Pouquíssimas pessoas fora da nobreza são versadas no antigo idioma. Ao sul de Khalifor, entretanto, a língua ainda era ensinada juntamente com o Valkar, em uma tentativa de preservar as diferenças entre o povo da cidade e os habitantes do norte.

Vários sábios condenam o uso do Valkar em larga escala, acreditando que essa atitude acarreta em um progressivo "empobrecimento da língua-mãe artoniana". Entre esses figura Talude, que incluiu há pouco tempo o Lalkar como disciplina obrigatória em sua Academia Arcana. Já a ordem de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, aceita plenamente o Valkar como idioma padrão.

Nações do Reinado

Deheon

O Reino Capital

Marco zero da colonização de Arton-Norte, o ponto onde fica a estátua de Valkaria foi a primeira área não hostil encontrada pelos exilados de Lamnor. Esse dia, que também marca o início da primavera, ficou conhecido como o Dia do Reencontro — celebrado como o feriado mais importante em Arton.

Caso único no Reinado, Deheon tem uma área circular com aproximadamente 1.050 km de diâmetro, centrado em Valkaria — mais exatamente, na estátua de Valkaria. As fronteiras foram marcadas no limite onde os clérigos de Valkaria perdem seus poderes. A oeste, a fronteira circular é quebrada pelas Montanhas Uivantes; uma parte delas penetra no círculo, enquanto mais ao sul o território de Deheon avança além do círculo (estranhamente, os poderes dos clérigos de Valkaria ainda funcionam nessa parte mais distante). A cidade de Gorendill fica nessa área.

Deheon é, com certeza, o reino mais bem organizado de todo o Reinado. Não é à toa. Com o próprio Rei Thormy supervisionando tudo de perto no Palácio de Valkaria, é normal que tudo aconteça como manda o figurino. A influência de Deheon, e principalmente de Valkaria, é grande em todo o Reinado. São os nobres da Grande Capital que lançam as mais populares modas e costumes. Ali são tomadas as decisões políticas mais importantes. Ali estão prodígios como a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Infelizmente, o oposto também é verdadeiro — qualquer fato que abale Deheon, abalará todo o restante do Reinado. E não faltam problemas para ameaçar a tranquilidade da serena regência de Thormy: os ímpetos modernistas de Gorendill e seu governante Guss Nossin; o recente incidente com os anões de Doherimm, que gerou mal estar na outrora amigável relação entre os dois povos; a recusa da Princesa Rhana em casar-se com o Príncipe Mitkov de Yuden (e sua fuga secreta); e a inabilidade da Academia e do Protetorado em encontrar uma solução para a Tormenta, entre outras coisas. O mais recente incidente em Valkaria foi a notícia de que Shiro Nomatsu, daimyo do bairro oriental de Nitamu-ra, teria pedido ao Rei a concessão de terras ao norte de Deheon para a formação de um reino independente — uma Nova Tamu-ra.

Características: planície entrecortada por rios, florestas, colinas e montanhas.

Clima: subtropical; temperado a oeste.

Cidades de Destaque: Valkaria (capital), Selentine, Gorendill, Pequena Colina, Bek'Ground, Villent, Ridembarr.

População: humanos (80%), halflings (4%), goblins (4%), anões (4%), elfos (5%), outros (3%).

Divindades Principais: Valkaria, Khalmyr, Tanna-Toh.

Regente: Imperador-Rei Thormy.

Ahlen

O Reino da Intriga

Fundado por três linhagens diferentes de nobres (Vorlat, Schwolld e Rigaud), o reino de Ahlen tem uma história conturbada de intrigas e traições.

Embora nunca tenha apresentado um conflito armado em grande escala, a luta velada pelo poder dentro de Ahlen já faz parte do dia-a-dia do reino. Thorngald Vorlat, atual regente, alcançou a posição envenenando o próprio irmão, Yorvillan Vorlat. Antes dele, Corcoran Schwolld havia sido deposto, vítima de uma conspiração armada pelos Vorlat. Fazer parte da nobreza, em Ahlen, é conviver diariamente com seus inimigos e seus métodos sutis. Tornar-se regente é quase como ser atirado em um ninho de cobras. Surpreendentemente, a sede de poder dos ahlenienses supera a prudência.

Essa forma peculiar de "subir na vida", através da eliminação do próximo, também tem forte influência sobre as classes mais baixas. Nativos de Ahlen estão sempre tentando levar vantagem sobre seus semelhantes. Honestidade é coisa pouco valorizada por aqui — e armas também. Os aventureiros locais se dedicam menos às artes do combate para aperfeiçoar seus talentos em lábia, dissimulação, ilusão, transformação, invisibilidade, furtividade, envenenamento e outras táticas de ladrões e espiões. A lei em Ahlen é severa apenas para os tolos que se deixam apanhar por ela; falta de esperteza é considerada pior que o próprio ato criminoso em si.

O povo de Ahlen também tem uma forte tradição de jogos — especialmente jogos de azar, com cartas, dados e tabuleiros. Aqui, roubar é quase uma obrigação! Trapacear e detectar as trapaças dos demais chega a ser mais importante que o próprio jogo. E uma vez que a violência é vista com repugnância pelos nativos, também é costume resolver brigas, disputas e desentendimentos através de jogos.

Características: vales e planícies entrecortados por morros e colinas.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Tharthann (capital), Midron, Nilo.

População: humanos (97%), goblins (2%), outros (1%).

Divindades Principais: Nimb, Hyninn, Marah, Tanna-Toh.

Regente: Thorngald Vorlat.

Bielefeld

O Lar da Ordem da Luz

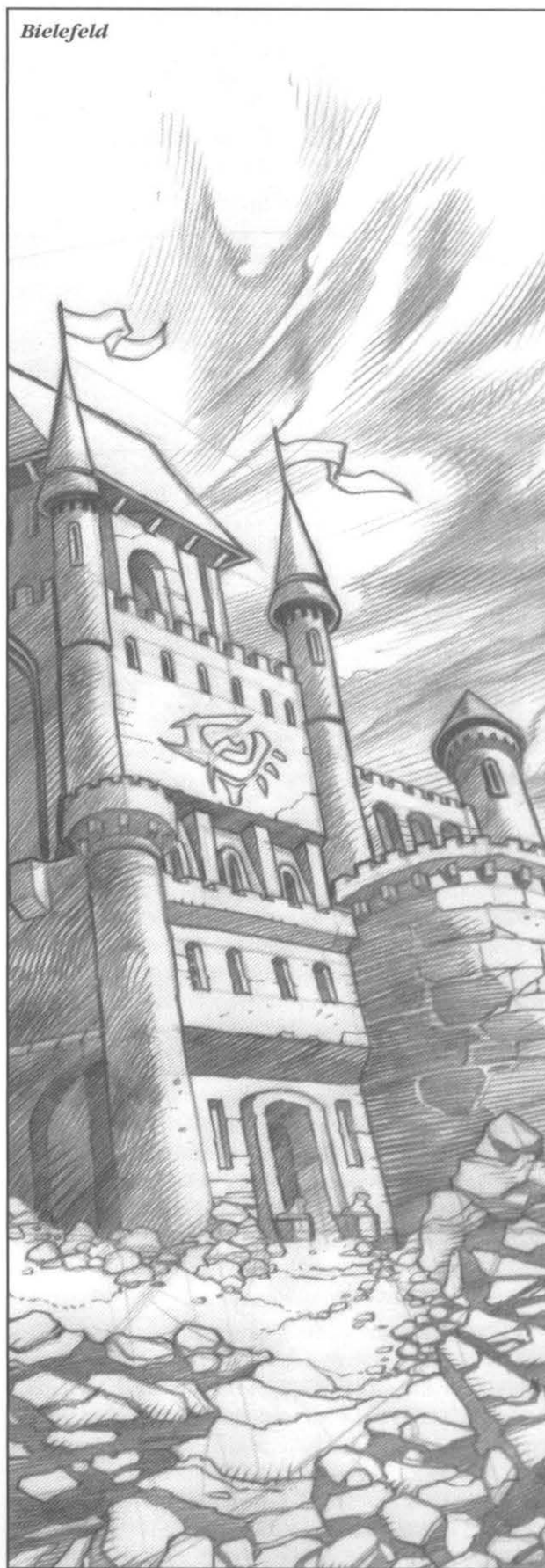
Bielefeld tornou-se conhecida, no Reinado, por abrigar a cidade de Norm, que serve de sede para os Cavaleiros da Ordem da Luz, uma das organizações benignas mais notórias em Arton.

Mesmo assim, este grupo de servos de Khalmyr não se encontra na melhor das situações. Além das evidências de corrupção dentro dos mais altos escalões, as divergências com Portsmouth e seu regente Ferren Asloth têm se tornado cada vez mais acirradas. No último ano, dois cavaleiros que voltavam de uma missão de rotina foram atacados e mortos por uma multidão enfurecida quando passavam por Portsmouth.

O caso foi levado a Deheon, e Ferren foi sentenciado a pagar uma indenização à Ordem e punir os culpados. Em carta enviada diretamente ao Rei Thormy, Ferren afirmava que "o povo de Portsmouth agiu em legítima defesa aos abusos provocados pela atitude inconseqüente dos dois cavaleiros", que teriam atacado o povo do vilarejo sem motivo aparente. A atitude revoltou os membros da Ordem, que estudam algum meio de represália ao reino vizinho.

Igor Janz, o regente de Bielefeld, tem tentado contornar a situação, pouco interessado em uma guerra de grandes proporções com Portsmouth. Mesmo com todos esses problemas, o status dos cavaleiros em Bielefeld é alto. Costuma-se dizer que uma família nobre que não possui um membro entre os cavaleiros não é realmente nobre. Rendendo-se a pressões de famílias tradicionais, a Ordem tem aceitado cada vez mais membros da nobreza, independente de suas reais qualificações. Não surpreendentemente, este fato pode levar à ruína a outrora gloriosa Ordem dos Cavaleiros da Luz.

As intrigas e tramas envolvendo a Ordem da Luz praticamente ofuscam todos os outros aspectos de Bielefeld. Contudo, como quase todas as outras nações de Deheon, esta é uma terra onde aventureiros encontram muitas oportunidades de trabalho, risco e heroísmo.

Bielefeld

Características: planícies entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: temperado; subtropical ao sul.

Cidades de Destaque: Roschfallen (capital), Portfeld, Highter, Norm.

População: humanos (94%), anões (3%), goblins (1%), halflings (1%), outros (1%).

Divindades Principais: Khalmyr, Lena, Tanna-Toh.

Regente: Igor Janz.

Callistia

O Reino Sob Ataque

Esse é um reino pacato e humilde, com economia baseada na pesca no Rio dos Deuses e no Rio Vermelho — este último nascendo em Nova Ghondriann e desaguando no Rio dos Deuses. É assim chamado devido a certos depósitos minerais em seu leito, que tornam as águas avermelhadas na maioria do trajeto. Além da pesca, Callistia tem algumas fazendas pecuárias e agrícolas, além de pastos para a criação de cavalos e trobos. Um reino sem nada de especial. Muita gente até confundia Callistia com uma parte de Namalkah.

O povo de Callistia é humilde e simplório, comandado por famílias nobres muito mais preocupadas com estilo e moda, do que com as necessidades da população. De fato, parecia um lugar tão desprovido de atrativos que cidadãos de outros reinos costumavam dizer que "nem mesmo os monstros se interessam em passar por lá" — uma vez que aparições de monstros, criaturas mágicas, e mesmo goblinóides sempre foram raras.

Porém, a tranqüilidade é coisa do passado.

Um fato recente tem dificultado a vida dos nativos. As vilas e cidades ribeiras de Callistia têm sofrido constantes ataques de criaturas aquáticas vindas de ambos os rios. São seres humanóides até então desconhecidos — nem sequer lendas a seu respeito existiam. Os monstros lembram uma combinação maligna de homem, lagarto, sapo e peixe. A aparência de cada criatura pode variar bastante, levando os estudiosos a acreditar que podem existir várias raças. São capazes de andar sobre duas pernas e usar instrumentos com as mãos, o que mostra certa inteligência. As criaturas receberam o nome de lursh-lyins — nome que um elfo teria gritado pouco antes de morrer durante um dos ataques. Em idioma élfico, parece ser algo como "tiranos das águas".

Ninguém sabe ao certo o objetivo das criaturas, ou se realmente existe alguma estratégia neles. Os ataques não seguem nenhum padrão que se possa identificar — exceto pelo fato de que sempre ocorrem ao anoitecer. Vilas pequenas e cidades maiores são atacadas da mesma forma. As criaturas fluviais matam todos que encontram, destróem construções, plantações e criações, e roubam a pesca do dia.

Não faltam teorias e boatos sobre a origem dos lursh-lyins. Alguns dizem que eles são proles de um enorme monstro fluvial jamais visto. Outros apontam que a área de Tormenta surgida recentemente rio acima, na direção de Trebuck, teve alguma influência maligna na vida aquática local. E um velho clérigo de Nerelim, considerado louco pela população, afirma que os monstros são uma punição da deusa por um crime cometido pelo regente — um crime que ele teria sido proibido de revelar.

Características: planícies entrecortadas por muitos rios menores.

Clima: subtropical a temperado.

Cidades de Destaque: Fross (capital), Ankhorandir, Tyros, Zuri e Darian.

População: humanos (95%); outros (5%).

Divindades Principais: Nerelim (deusa das águas doces), Grande Oceano, Allihanna, Khalmyr, Nimb, Lena.

Regente: Planthor Drako.

Collen

O Reino dos Olhos Exóticos

Collen é um reino misterioso. Um dos menores do Reinado, maior apenas que a ilha de Hershey. No entanto, tem muitas qualidades estranhas e poucas explicações conhecidas.

A principal — e mais famosa — característica estranha é que todos os collenianos têm olhos de cores diferentes: um sempre terá uma cor mais comum como castanho ou negro, enquanto o outro será azul, verde ou castanho-claro. Tonalidades exóticas como as que aparecem nos olhos élficos (vermelho, ouro, prata, rosa, lilás etc.) também são comuns, mas sempre diferentes para cada olho. Eles também podem, às vezes, ter um dos olhos semelhante ao de um animal, como gatos, cobras, águias...

Todos os nativos de Collen têm uma visão excelente. Embora isso seja incomum, também pode ocorrer que um dos olhos da pessoa tenha algum poder mágico ligado à visão. Em casos ainda mais raros, cada olho terá um poder diferente. É comum que essas pessoas privilegiadas acabem se tornando aventureiros.

Muito já se especulou sobre esse fato, e existem várias lendas e histórias que tentam explicá-los. Clérigos afirmam que essa marca foi deixada pelos deuses no povo de Collen para que eles jamais esqueçam de suas heranças. Outros, mais alarmistas, acham que é tudo fruto de uma maldição. Houve época, inclusive, em que os collenianos não eram bem aceitos em outros reinos, vistos com muita desconfiança.

O povo de Collen ainda guarda muito do modo de vida simples dos antigos bárbaros locais. Embora exista uma nobreza vivendo em cidadelas, a maior parte do povo não pratica agricultura ou pecuária, nem erguem grandes metrópoles. Vivem da caça e pesca, e moram em pequenas vilas florestais ou cidades costeiras. É muito comum que os aventureiros desse povo se tornem xamãs, druidas ou rangers.

Existe uma tradição local que pode ser problemática para estrangeiros: em Collen, pessoas cegas — seja por nascimento, doença ou acidente — são consideradas amaldiçoadas, privadas pelos deuses do direito de viver. Assim, matar uma pessoa cega é considerado entre eles um ato de piedade. Quando um nativo de Collen fica cego, é normal que ele tire a própria vida...

Durante muito tempo, também especulou-se que os olhos dos cidadãos de Collen teriam propriedades mágicas, sendo cobiçados como ingredientes para poções. A veracidade desse fato jamais foi provada. A respeito disso, os nativos têm um ditado: "com um mago por perto, mantenha OS DOIS olhos bem abertos..."

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Horeen (capital), Kriegerr, Var Raan, Lardder.

População: humanos (90%), goblins (1%), halflings (6%), outros (3%).

Divindades Principais: Allihanna, Grande Oceano, Khalmyr, Tanna-Toh, Azgher, Marah, Sszzaas.

Regente: Lord Godfrey Hogarth.

Doherimm

A "Montanha de Ferro"

Anões. Pequenos, mas fortes e corajosos. As cavernas são seu lar, o ferro e aço são seus amigos, a cerveja é sua alegria. Uma das raças não-humanas mais numerosas do mundo — ou talvez a mais numerosa, uma vez que não se conhece o número exato deles.

O reino subterrâneo dos anões talvez seja um dos maiores enigmas na história de Arton. Um ditado diz: "O reino dos anões é como a Flauta de Crand: uns duvidam que exista, outros acreditam, mas ninguém sabe onde está".

Poucos sabem, mas o continente artoniano situa-se sobre todo um universo subterrâneo: camadas e camadas de reinos cavernosos, um mais exótico ou perigoso que o outro. O reino dos anões ocupa apenas o primeiro nível de cavernas (se bem que esse "apenas" corresponde a vários quilômetros de profundidade). Mais abaixo existem outras cavernas-mundos, algumas abrigando reinos e impérios de criaturas cuja existência os humanos nem suspeitam. Dizem, inclusive, que algumas divindades maiores de Arton viveriam nas cavernas mais profundas — como Tenebra, Megalokk e Sszzaas.

Todos os anões mantém em segredo a localização de seu reino. Nenhum tipo de magia ou persuasão é capaz de fazer um anão revelar a localização de sua pátria. Isso acontece por vário motivos: desde auto-preservação, até o fato de a raça ser responsável por guardar Rhumnam, a espada de Khalmyr.

O Reino dos Anões é o maior de todos o reinos de Arton. Vai dos limites da região de florestas que cercam Triunphus ao leste até perto do Rio dos Deuses na altura de Malpetrim e das Montanhas Uivantes a oeste. Ao sul, Doherimm atinge as proximidades do Istmo de Hangpharstyth; e ao norte, devido a recentes expansões, já atinge as imediações de Namalkah. Durante muito tempo correu o boato de que os anões estavam ampliando seu reino, mas o fato nunca foi confirmado. Acredita-se que essa operação só tenha sido realizada graças ao incidente recente em que o ladrão e assassino conhecido como Camaleão roubou Rhumnam durante a visita de uma comitiva de Deheon.

Embora o artefato tenha sido recuperado, não há dúvidas que as relações entre humanos e anões se tornaram menos amistosas. Com parte do reino logo abaixo de Deheon, não é difícil especular que os pequeninos tenha uma passagem para Valkaria pronta para ser aberta, caso os humanos resolvam entrar em conflito armado.

Apesar de seu tamanho, chegar a Doherimm é praticamente impossível para qualquer não-anão. Além de exigir longas jornadas subterrâneas — que não são problema para membros dessa raça —, todas as passagens são especialmente projetadas para serem encontradas apenas através dos sentidos e raciocínio dos anões. O caminho está repleto de armadilhas e mecanismos de proteção que podem ser facilmente percebidos e evitados por anões, mas levariam à morte outros invasores. Algum tipo de distorção dimensional impede o uso de magia ou poderes de teleporte para alcançar ou mesmo localizar o lugar. E para completar, os túneis são habitados por uma variedade de criaturas e monstros que não molestam (muito) os anões, mas são muito perigosos para as demais raças. Existe, por exemplo, uma espécie de aranha minúscula (conhecida como beijo-de-Tenebra) cuja picada é mortal para qualquer um — exceto anões, que são imunes ao veneno.

Doherimm tem duas passagens principais para a superfície: uma fica nas Montanhas Uivantes, pouco além do Rio dos Deuses; a outra está no extremo leste, nas proximidades de Triunphus. É dito que existe uma terceira passagem, utilizada somente pelos membros da realeza, em momentos de necessidade, com acesso a uma saída muito próxima de Valkaria. Por motivos óbvios, a veracidade ou não desse fato é guardada em segredo.

A entrada oeste de Doherimm (aquela localizada nas Uivantes) fica sob uma montanha congelada inteiramente feita de ferro; trata-se da lendária Montanha de Ferro, que muitos confundem com o próprio reino dos anões.

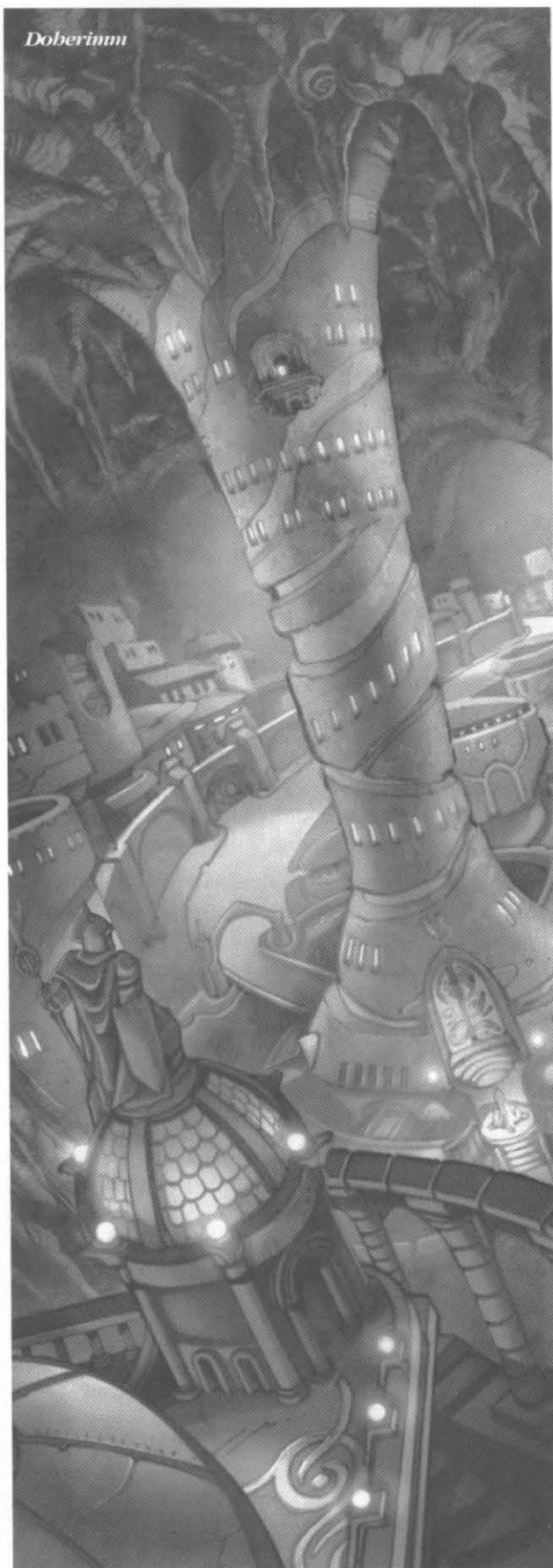
Características: cavernas entrecortadas por selvas de fungos, rios e cachoeiras subterrâneas.

Clima: temperatura variada entre amena, quente e muito quente.

Cidades de Destaque: Doher (capital), Zuralhim, Dukaz, Thanzar, Khalandir, Thoranthur.

População: anões (100%).

Divindades Principais: Khalmyr, Tenebra.

Regente: Thogar Hammerhead I.

Fortuna

O Reino da Boa Sorte

Superstições são fortes em qualquer cultura medieval, mas em nenhum outro lugar de Arton elas têm tanta força quanto em Fortuna.

Pessoas de fora do reino costumam brincar dizendo que tudo começou devido a uma peça pregada por um antigo clérigo de Hyninn, embora isso não seja verdade. O fato é que, em Fortuna, a superstição e as crendices populares fazem parte do dia-a-dia. Ninguém entra em casa sem cruzar o punho direito fechado à frente do peito para barrar os maus espíritos. Nenhum cavaleiro monta cavalos negros, pois fazê-lo é sinal de mau agouro. Quando uma coruja pia doze vezes em uma noite sem lua, é certo que um membro da família irá falecer. E uma incontável variedade de outros mitos.

Embora tudo isso possa parecer tolice para o restante dos povos do Reinado, os habitantes de Fortuna levam esses costumes muito a sério. Isso coloca os visitantes em situação constrangedora, caso não conheçam bem os complicados rituais de boa sorte em Fortuna: coisas simples como pegar uma moeda com a mão esquerda podem ser sinais de terrível mau agouro, impedindo você de ser bem aceito em uma taverna ou estalagem.

Para complicar mais as coisas, em Fortuna alguns atos (ou a falta deles na ocasião certa) REALMENTE trazem sorte ou azar. Mas não há forma de saber quais. Então, por via das dúvidas, os habitantes locais simplesmente acreditam em todas as lendas, rituais e simpatias que conhecem.

Certos comerciantes viram potencial financeiro no costume, e investiram pesado no mercado de amuletos e outros objetos que trazem boa sorte. Dizem, inclusive, que alguns chegam realmente a funcionar. Não é à toa que Nimb é um dos deuses mais cultuados no reino.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Nimbarann (capital), Luvian, Karitania.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (3%), outros (5%).

Divindades Principais: Nimb, Khalmyr.

Regente: Hosur Allim.

Hershey

O Reino da Guloseima

A posição de menor e mais isolada nação do Reinado sempre foi uma das maiores dificuldades para o desenvolvimento de Hershey. Mas não por muito tempo.

Aproveitando-se de frutas peculiares que cresciam na

região, e um bom gado leiteiro, o fazendeiro local Cohared Frostand inventou o gorad, um tipo de guloseima em barras semelhante ao chocolate. Não demorou até a notícia se espalhar, e os pedidos chegarem de todo o Reinado — especialmente por membros da nobreza.

Incapaz de satisfazer à demanda, Cohared entrou em contato com o regente Jedmah Roddenphord com uma idéia brilhante. A receita secreta seria ensinada a mais outros grandes fazendeiros conhecidos — exceto um ingrediente especial, que seria substituído ao gosto de cada um. Com isso nasceram novas variedades, cada uma com sua preferência entre os povos do Reinado.

O gorad é hoje a principal fonte de renda de Hershey. Por decreto do Conselho, sua receita é patrimônio do reino — e sua divulgação para estrangeiros um crime grave, punido com prisão perpétua. O mago real de Hershey é especializado em apagar esse conhecimento da memória de qualquer estrangeiro. Sabe-se apenas que a fabricação do gorad envolve frutas, leite e gelo, sendo esse último especialmente difícil de conseguir (e manter).

Contudo, por ser também um alimento altamente energético, o gorad é muito apreciado entre os esquimós das Montanhas Uivantes. Eles pagam pelo gorad com grandes carregamentos de gelo, ou com os serviços de magos e xamãs capazes de lançar magias congelantes.

Hoje é possível encontrar muitas variações de gorad graças à utilização de diferentes ingredientes na receita. Assim, por exemplo, enquanto o doce produzido em Hockly é mais açucarado, aquele de Ashven tem uma consistência mais cremosa e leve acidez. Certas variedades de gorad atingem altíssimos preços nos mercados do Reinado. Mesmo assim, a quantidade de pedidos ainda é grande.

Características: planície entrecortada por florestas e colinas.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Hockly (capital), Swonn, Ashven, Arvhoy.

População: humanos (95%), halflings (3%), minotauros (1%), outros (1%).

Divindades Principais: Khalmyr, Allihanna, Lena.

Regente: Jedmah Roddenphord.

Hongari

O Reino dos Halflings

Região quase totalmente habitada por halflings, Hongari é o terceiro maior reino não-humano do Reinado (os primeiros são Tapista e Doherimm).

Povo pacato, os "pequeninos" praticamente não se envolvem em intrigas e maquinações com os outros reinos. Mesmo sua participação nas politicagens do Reinado é quase inexistente: Tildo Didowicz, considerado o atual regente, não é mais que um mero representante da região. Seu poder de influência está longe de atingir cada vila de Hongari, e ele não se importa muito com isso.

As maiores preocupações dos halflings hoje em dia dizem respeito às abusivas taxas impostas a seus comerciantes por Ferren Asloth, regente de Portsmouth. Estas medidas têm dificultado cada vez mais a exportação do fumo cultivado nas Colinas para o restante do Reinado. Severus, sumo-sacerdote de Hyninn e chefe de uma grande guilda criminosa em Triunphus, também tem interesses no comércio de ervas e fumos — e tem fechado o cerco sobre os comerciantes halflings cada vez mais. O ataque da Tormenta previsto pela clériga Yanna Gaugins ainda não se concretizou, e o povo das Colinas considera a possibilidade cada vez mais remota. Yanna, entretanto, acha essa atitude pouco saudável e crê que todo cuidado é pouco.

A famosa Triunphus, cidade atingida pela benção-maldição de Thyatis, o Deus da Ressurreição e da Profecia, é a única grande concentração humana no reino. Existem, contudo, vários vilarejos humanos menores.

Características: península florestal também conhecida como Lança de Hyninn, entrecortada por colinas e planícies; ligeira atividade vulcânica no extremo oeste.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Colinas dos Bons Halflings (capital), Triunphus, Talinthar, Vollendann, Vila Nessie.

População: halflings (76%), humanos (17%), sprites (3%), brownies (2%), elfos e outros (2%).

Divindades Principais: Lena, Marah, Thyatis, Allihanna.

Regente: Tildo Didowicz, Prefeito das Colinas.

Khubar

O Reino-Arquipélago

Diferente das outras partes do Reinado, o reino-arquipélago de Khubar tem uma cultura exótica, que seguiu um caminho diverso dos povos do continente.

As casas de Khubar são rústicas, simples cabanas de palha, bambu, folhas e troncos de palmeira. O clima é quente e com chuvas fortes. O animal de montaria mais comum é o tumarkhân, um enorme e dócil lagarto herbívoro, domesticado ainda no início da civilização no arquipélago.

O povo, de pele moreno-acinzentada, tem o costume de tatuar metade do corpo com padrões fluidos e variados. Isso acontece quando o khubariano ainda é criança. Dizem que esses desenhos servem para representar a dualidade do ser humano, que nasce com potencial para o bem e para o mal. É costume em Khubar usar pouca roupa — apenas tangas —, para exibir suas tatuagens com clareza e sinceridade.

Mas que não se enganem os desavisados. Apesar da aparência e modo de vida simples, os khubarianos estão longe do

barbarismo. Seus guerreiros são bem treinados e organizados, assim como seus sábios são grandes filósofos, magos e monges, preocupados com o equilíbrio entre a mente e o corpo.

Os khubarianos preservam um livro sagrado chamado Shahirik-Lokhût — que relata em sua própria língua, o Rukhahûr, a história da criação do mundo e o papel dos deuses. Quando a ilha foi admitida como parte do Reinado, uma cópia do livro sagrado foi oferecida ao Rei Thormy, como prova de confiança. Ela está atualmente no Palácio de Valkaria, onde é estudada pelo mago real.

A economia é baseada na pesca, coleta de frutas nativas e caça de pequenos répteis. Alguns pratos exóticos das ilhas alcançaram fama em todo o Reinado — especialmente o khibantor, prato preparado com o canceronte, um caranguejo-gigante muito comum nas praias locais. Nativos de Khubar podem ser muito bem-sucedidos como cozinheiros em outros reinos.

Características: arquipélago vulcânico próximo à costa sul de Arton.

Clima: tropical.

Cidades de Destaque: Havanah (capital), Vila Alkeran, Cidadela do Mal.

População: humanos (89%), halflings (7%), outros (4%).

Divindades Principais: Grande Oceano, Allihanna, Megalokk, Lena, Nimb.

Regente: Khulai-Hûk.

Lomatubar

O Reino da Praga

Lomatubar era um reino com todo o potencial para alcançar a notoriedade de reinos próximos, como Petrynia e Tollon. Infelizmente, os deuses tinham planos diferentes...

Nos últimos cinco anos o reino vem sendo abandonado. Boa parte de seus antigos cidadãos migrou para Deheon e outros reinos. Tudo isso se deve à Praga Coral — uma doença mágica criada pelo mago Thursten Covariel para dizimar orcs, mas que agora também afeta humanos e outras criaturas. A enfermidade vem atacando várias cidades e assustando os moradores que insistem em permanecer ali. Originalmente, a Praga deveria ser uma arma devastadora para uso em guerras, mas Thursten perdeu o controle sobre ela. O paradeiro atual do mago é desconhecido.

São tantos os rumores sobre os efeitos da doença que nenhum deles pode ser considerado verdadeiro. Os mais comuns falam de febre e dores nas juntas como primeiros sintomas. No intervalo de dois meses, os membros se atrofiam e a vítima perde a capacidade de locomoção. No terceiro mês, a Praga atinge os órgãos internos, o que resulta, invariavelmente, na morte do enfermo. A cura através de magia é particularmente ineficaz, mas é dito que os médicos de Salistick têm alcançado um bom índice de curas nos casos em que a doença foi diagnosticada em seus estágios iniciais. Existem ainda

boatos de que os poucos sobreviventes da doença acabaram desenvolvendo poderes estranhos, tornando-se feiticeiros, mas nenhum deles voltou a ser visto.

Além do êxodo dos moradores de Lomatubar, a Praga dificulta a situação de viajantes que precisam atravessar o reino — trajeto obrigatório entre o extremo oeste e o centro do Reinado. Uma vez que não se conhece a forma de transmissão da Praga, todos temem que possa contaminar a água, os alimentos, ou mesmo o ar. Por outro lado, também não há notícias de que a Praga tenha aparecido em qualquer outro ponto do Reinado, mesmo nos vizinhos Tollon, Collen e Fortuna. A cura da praga é um dos principais objetivos do regente Kholtak Sedmoor.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Barud (capital), Ralandar, Sordh, Kurikondir.

População: humanos (99%), outros (1%) (não incluindo orcs).

Divindades Principais: Khalmyr, Lena, Allihanna, Marah.

Regente: Kholtak Sedmoor.

Montanhas Uivantes

O Reino Gelado

As Montanhas Uivantes permanecem geladas durante o ano todo, indiferentes às quatro estações. A temperatura cai vários graus abaixo de zero, a água congela a céu aberto, e o vento cortante pode matar uma pessoa desprotegida em questão de minutos.

Durante os piores dias, personagens que não tenham algum tipo de proteção contra o frio estarão sujeitos as regras de "Perigos do Frio", encontradas no *Livro de Regras Básicas II*.

Por muito tempo, os estudiosos de Arton tentaram encontrar explicações para esse fenômeno, tecendo as mais variadas teorias. Uma delas diz que as montanhas são mantidas nessa temperatura por um gigantesco demônio de gelo adormecido, que está se preparando para despertar e invadir todas as vilas e aldeias da região. Outras histórias envolvem complicadas explicações sobre correntes de ar, frentes frias, constituição geológica das montanhas etc. (essa última não reúne muitos adeptos). Temos ainda a teoria de que as Uivantes teriam sido alvo de uma magia mal-realizada, ou então foram congeladas pelos deuses para aprisionar uma criatura maléfica no gelo. A verdade, contudo, tem ligação com outra lenda de Arton — os dragões-reis.

Existem nesse mundo seis tipos de dragões elementais, cada um ligado a um dos Caminhos Elementais da Magia: vermelhos (Fogo), marinhos (Água), verdes (Terra), azuis (Ar), negros (Trevas) e brancos (Luz). Esses últimos, os dragões brancos, são também conhecidos como os dragões do

As Montanhas Uivantes

gelo. Para cada um dos seis tipos existe um lendário dragão-rei, o mais poderoso representante daquela espécie. Não apenas dragões, eles são também verdadeiros deuses; existem clérigos e devotos que os veneram.

Entre os dragões brancos, o dragão-rei é na verdade uma rainha, chamada Beluhga. Há milhares de anos, por violar um antigo pacto entre os humanos e os monstros, ela foi condenada por Khalmyr — o Deus da Justiça — a permanecer para sempre em uma certa cordilheira de montanhas. Tamanho era o poder de Beluhga, que sua presença prolongada afetou o clima local, fazendo cair a temperatura e resultando nas Montanhas Uivantes que conhecemos hoje.

Beluhga é adorada como deusa por bárbaros e esquimós que suportam o terrível clima nas Uivantes. Como recompensa por sua devoção, ela concede poder mágico aos clérigos e xamãs locais para ajudar seus povos na luta pela sobrevivência.

Não apenas humanos vivem nas Uivantes: o longo tempo em que Beluhga esteve ali permitiu às criaturas nativas se adaptar ao novo ambiente. Hoje, o lugar é habitado por animais e monstros que não poderiam mais viver em nenhum outro lugar de Arton: leopardos-das-neves, ursos-brancos, cavalos-glaciais... uma grande variedade de criaturas, todas bem adaptadas ao frio.

Embora faça parte do território do Reinado, as Uivantes não têm um Conselho ou governo próprio. A vida nessas montanhas geladas é tão difícil que os imigrantes de Lamnor nunca se estabeleceram ali, deixando o lugar para os bárbaros e esquimós nativos — e esses têm pouco em comum com os demais habitantes do Reinado. A única real autoridade nas Uivantes é Beluhga, que raríssimas vezes sequer dirigiu palavra ao Rei Thormy.

Características: terreno montanhoso com vales e lagos.

Clima: glacial.

Cidades de Destaque: Giluk, Cidadela de Khalmyr, Terra dos Pequenos, Tundorak.

População: humanos (92%), anões (4%), halflings (2%), minotauros (1%), outros (1%).

Divindades Principais: Beluhga, Allihanna, Lena, Khalmyr e Ragnar (adorado pelos bugbears do gelo).

Regente: Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos.

Namalkah

O Reino dos Cavalos

Em nenhum outro ponto do Reinado existe intimidade maior entre o homem e o cavalo. Namalkah é conhecido em todo o Reinado pela qualidade de suas montarias — animais de guerra invejáveis, os cavalos desse reino são, sem dúvida, os mais fortes, rápidos e saudáveis de Arton.

O cavalo é um animal sagrado em Namalkah. Sua vida é considerada tão valiosa quanto a de um ser humano — e a lei reserva as mesmas penas para maus tratos e assassinatos. Toda a cultura local é eqüestre, baseada em cavalos e cavaleiros. Namalkah é um dos poucos países do Reinado (além das Uivantes e Sckarshantallas) que têm como divindade principal um deus menor: Hippion, o Deus dos Cavalos, Cavaleiros e Amazonas. Os clérigos acreditam que Hippion escolheu esse reino para abrigar suas mais divinas criações. Já os historiadores acham que a superioridade dos eqüinos locais se deve à criação e cruzamentos cuidadosos entre as raças vindas de Lamnor e as raças nativas.

O talento dos cavaleiros e amazonas namalkahnianos também é notório. Cada criança ganha sua primeira montaria aos seis anos de idade e jamais deixa de praticar. Aqueles que não ingressam na Cavalaria Real acabam se tornando competidores nos torneios eqüestres da região ou exterior, como em Malpetrim e Valkaria.

Alguns criadores se especializam na tarefa de exportar seus cavalos para outras partes do Reinado por preços bem altos. Membros da nobreza em muitos reinos costumam se interessar pelos cavalos namalkahnianos. É dito também que os oficiais de patente mais alta dentro da organização dos Cavaleiros da Ordem da Luz, em Bielefeld, também vêm usando esse tipo de montaria.

Uma lenda local diz que, no mesmo momento em que nasce um futuro rei de Namalkah, nasce também um cavalo-rei — uma montaria extraordinária, que irá acompanhar o futuro monarca por toda a vida. Um cavalo-rei só morre quando o rei de Namalkah perece. É dito, também, que um cavaleiro namalkahniano morto em batalha vai retornar, em sua próxima encarnação, como um dos cavalos do reino. Embora para os outros povos um fato como esse possa parecer humilhante, para os guerreiros de Namalkah não há honra maior. Talvez por conta disso, toda criança, quando faz seis anos, recebe um cavalo de presente, tendo a responsabilidade de cuidar dele como um adulto cuidaria de um filho.

Essa ligação com cavalos pode transmitir a impressão falsa de que nativos desse reino são rústicos, como rangers ou bárbaros. De fato, os namalkahnianos descendem de tribos bárbaras e têm uma forte ligação com a natureza, mas também são pessoas sofisticadas. O reino apresenta numerosas grandes cidades, com castelos e palácios habitados por cavaleiros elegantes em armaduras luxuosas e brilhantes.

Características: planícies, campos, e pradarias entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: subtropical

Cidades de Destaque: Palthar (capital), Yron, Mínua, Suth-Eleghar.

População: humanos (90%), halflings (5%), elfos (1%), outros (4%).

Divindades Principais: Hippion (Deus Menor dos Cavaleiros e Amazonas), Khalmyr, Allihanna.

Regente: Borandir Silloherom.

Nova Ghondriann

O "Novo Lar"

Embora carregue o nome da antiga nação que teria começado a Grande Batalha, não há descendentes de Corullan VI na corte de Nova Ghondriann. Muito pelo contrário. O reino foi fundado por antigos servos e camponeses de Ghondriann, interessados em reerguer o nome da nação que tinham como pátria. Embora Wyrd Thorngrid não tenha mostrado nem um terço da ambição e intolerância de Corullan VI, há uma desconfiança generalizada a esse respeito dentro do Reinado e o medo de que, cedo ou tarde, Nova Ghondriann acabe seguindo os passos de sua antecessora.

As medidas para facilitar a migração de fazendeiros de Trebuck — fugitivos da Tormenta vizinha em seu reino — para Nova Ghondriann foram vistas como uma das primeiras providências nesse sentido. Cauteloso, Wyrd afirma que a medida teve por intenção nada mais do que "ajudar o valoroso povo de Trebuck, estendendo a mão numa hora de necessidade". Se há ironia ou sinceridade no discurso do regente, ninguém sabe dizer. O fato é que aqueles que optaram pela migração têm encontrado condições bem propícias nas novas terras. Aparentemente, para apagar a má impressão deixada por sua suposta boa ação, Wyrd enviou uma boa quantidade de tropas para se juntar ao Exército do Reinado que se fixou em Trebuck.

Essas medidas parecem ter como objetivo ganhar as graças do Reinado, em uma tentativa de apagar a imagem negativa que os outros reinos têm de Nova Ghondriann. Há quem diga que, por algum motivo desconhecido, os nativos desse reino são estéreis — e os refugiados de Trebuck serviriam para aumentar a população. Outros comentam que existe uma razão secreta para a redução na população do reino, uma razão escondida pelo regente e o Conselho.

A única certeza é que, mesmo com o fluxo de refugiados de Trebuck, a população de Nova Ghondriann parece estar diminuindo...

Características: florestas a oeste, planícies a leste e sul.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Yukadar (capital), Crisandir, Norba, Marord.

População: humanos (92%), halflings (3%), outros (5%).

Divindades Principais: Khalmyr, Lena.

Regente: Wyr Thorngrid.

Petrynia

O Reino das Histórias Fantásticas

Localizado no oeste de Arton, Petrynia é um reino composto por muitas cidades de pequeno porte. Antes pacato e tranqüilo, o reino tornou-se famoso graças a sua notória cidade Malpetrim, que serviu de palco para aventuras épicas como a busca pelo Disco dos Três e o plano frustrado de Mestre Arsenal.

A fama da cidade ocasionou um fenômeno curioso dentro de Petrynia. Invejando o status alcançado por Malpetrim, os prefeitos das cidades vizinhas cobiçavam os benefícios financeiros que o fluxo de aventureiros poderia trazer. Como resultado, Petrynia passou a ser o cenário de incontáveis histórias e aventuras supostamente verídicas. Assim, é comum ouvir, por exemplo, que "nas proximidades de Altrim existe, sob a Árvore Forquilha, o Enorme Novilho Dourado de Allihanna", enquanto em Trandia é notória a existência da "Secreta Caverna Sem Fim do Yagaleth".

Uma das lendas mais difundidas de Petrynia fala de Cyrandur Wallas, um suposto (e convenientemente desaparecido) herói local, e principal fundador do reino. Em Petrynia, Cyrandur chega a ser mais conhecido que muitas divindades do Panteão!

Nenhuma das lendas aponta seu destino final. Uns dizem que Cyrandur se aposentou, e morou o resto da vida anônimo em uma vila de pescadores. Outros, que o grande herói morreu numa batalha épica contra seu mais ferrenho inimigo, o Feiticeiro Negro, que tentava transformar em mortos-vivos toda a cidade de Curanmir. Cada cidadão tem uma estória diferente a seu respeito.

Verdadeira ou não, a imagem de Cyrandur é tão importante que estátuas suas adornam as praças de várias cidades. Praticamente toda vila de Petrynia foi palco de algum de seus grandes feitos, e cada estalagem tem um quarto onde Cyrandur teria passado a noite...

A quantidade de histórias fantásticas em Petrynia é tão grande, que fica difícil separar o mito da realidade. Graças a essa mania local de inventar ou exagerar lendas, os habitantes de Petrynia são considerados grandes "contadores de histórias" (ou simplesmente mentirosos). É costume, entre os bardos de Arton, começar ou terminar uma história ou canção com a frase "aconteceu em Petrynia", como forma bem-humorada de dizer que não é uma história verdadeira. Dificilmente alguém leva a sério algum relato fantástico vindo de um petryniense — o que pode, às vezes, causar problemas para ambas as partes.

Por outro lado, Petrynia tem uma das maiores populações de aventureiros em todo o Reinado. Aqui, eles atingem a proporção de dois ou três para cada dez pessoas comuns (o normal é que seja 1 em 10). A verdade é que, com histórias ou não, Petrynia oferece uma fantástica variedade de desafios. Seus bosques e florestas escondem ruínas misteriosas, fenômenos estranhos e monstros de muitos tipos.

Características: floresta entrecortada por planícies e colinas.

Clima: frio ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Altrim (capital), Malpetrim, Fauchard, Trandia, Curanmir, Kamalla.

População: humanos (85%), goblins (4%), halflings (4%), minotauros (2%), sprites (2%), outros (3%).

Divindades Principais: Khalmyr, Wynna, Allihanna, Grande Oceano, Tibar (Deus Menor da Lábia e do Comércio).

Regente: Godin Idelphatt.

Pondsmânia

O Reino das Fadas

Pondsmânia

Esse é um reino pequeno e atípico. Habitado quase que unicamente por fadas e outras criaturas mágicas, Pondsmânia não tem grandes cidades. Sua população vive, em sua maioria, em pequenas vilas ou nas próprias árvores que tomam praticamente todo o reino. A própria capital, Linnanthas-Shaed, se encontra alojada dentro da gigantesca Árvore do Céu — que, dizem, foi um presente da deusa Allihanna para a Rainha Thanthalla-Dhaedelin.

Muitas lendas cercam Pondsmânia. Entre outras histórias fantásticas, dizem que o tempo passa de modo diferente dentro das fronteiras do reino — um ano lá dentro pode ser um dia lá fora, ou vice versa. Dizem também que as fadas costumam seqüestrar crianças de outros reinos para servirem na corte da Rainha Thantalla. E dizem, ainda, que a cidade de Linnanthas-Shaed só pode ser encontrada e alcançada com a permissão da própria Rainha.

Verdade ou não, é certo que os vizinhos de Sambúrdia e Trebuck evitam as proximidades da Pondsmânia. Embora se envolva muito pouco nos assuntos políticos do Reinado, a Rainha costuma enviar emissários oficiais a Deheon de tempos em tempos. Esse reino misterioso é fonte de inspiração para as histórias, poemas e canções dos maiores bardos de Arton — sendo a mais conhecida "A Balada do Triste Fim" de Kirath Farand.

Características: região densamente florestal na floresta de Greenaria.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Linnanthas-Shaed (Árvore do Céu, capital), Palácio-Cidadela de Hayall.

População: sprites (46%), brownies (7%), dragões-fada (3%), outros (44%).

Divindades Principais: Wynna, Allihanna, Lena.

Regente: Rainha Thanthalla-Dhaedelin.

Portsmouth

O Reino da Magia Proibida

Outrora um condado pertencente ao reino de Bielefeld, Portsmouth conquistou sua independência graças às maquinações do Conde Ferren Asloth.

Acredita-se que a medida tenha sido tomada em uma tentativa de se afastar da influência dos Cavaleiros da Luz, estabelecidos em Norm. Embora utilize o sistema de governo baseado na formação de um Conselho, Ferren Asloth

(que ainda é tratado pelo título de conde, mesmo com a ascensão de Portsmouth) é o único e verdadeiro poder dentro do reino. O Conselho serve apenas como fachada. A possibilidade de dissolver o grupo de conselheiros e assumir o trono sozinho já passou pela cabeça de Asloth mais de uma vez, mas foi descartada por chamar, demais, a atenção. Para ele, esse tipo de estratégia se encaixa bem apenas para exibicionistas, como Guss Nossin de Gorendill.

Portsmouth tem, pelo menos, duas particularidades se comparado a outros integrantes do Reinado. A primeira é a total proibição da prática de magia. A presença de magos é tolerada, embora muito mal-vista — mas aquele que for flagrado conjurando magias arcanas é preso no mesmo instante, e pode ser condenado à morte, dependendo da circunstância. Livros de magia ficam em poder da guarda durante a permanência do mago dentro das fronteiras. Clérigos não encontram problemas em Portsmouth — já que, de acordo com declarações do próprio Conselho, "ninguém está acima dos poderes dos deuses". O culto à deusa Wynna é tolerado, embora seja visto com desconfiança.

A outra característica é a total intolerância quanto aos Cavaleiros da Ordem da Luz, provenientes de Bielefeld. É importante notar que o povo de Portsmouth apóia as convicções de seu regente Ferren Asloth. O conde faz questão de manter vivo esse espírito em constantes comunicados e pronunciamentos onde diz, por exemplo, "que a magia corrompe a alma, trazendo o poder da vida e da morte às mãos de quem não tem o discernimento divino necessário para usá-lo com sabedoria" ou que "os Cavaleiros da Luz nada mais são do que membros corruptos de uma organização que se aproveita da crença e do culto a Khalmyr para ganho e proveito próprio" e assim por diante.

Todos estes fatos se tornam ainda mais curiosos se notarmos que Ferren é, secretamente, um mago de considerável poder. Pelo que se sabe, ninguém no Reinado conhece esse fato. Os motivos de Ferren são obscuros, mas a explicação mais simples é que, sem outros magos por perto, o conde pode concentrar todos os conhecimentos arcanos em si mesmo. Por esse mesmo motivo, Ferren é pouco visto e permanece boa parte de seu tempo nas bibliotecas do Castelo Erynia, em Milothiann. A política quase ditatorial do conde fez com que Porstmouth prosperasse. Além da exportação de produtos internos, boa parte da renda do reino vem dos abusivos impostos cobrados dos halflings de Hongari — que precisam atravessar o reino para levar seus carregamentos de fumo para outras partes do Reinado.

Características: floresta entrecortada por colinas e planícies.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Milothiann (capital), Cambur, Ith, Adoloth.

População: humanos (97%), outros (3%).

Divindades Principais: Keenn, Tanna-Toh.

Regente: Conde Ferren Asloth.

Salistick

O Reino Sem Deuses

Formado por dissidentes do grupo que fundou Deheon, Salistick é um dos reinos mais antigos do Reinado. Seu território era maior, mas suas fronteiras foram diminuídas com a expansão de reinos maiores e economicamente mais poderosos, como Namalkah e Yuden.

Em Salistick não há culto aos deuses do Panteão, nem a deus algum. Não existem clérigos aqui. Essa característica peculiar se deve a seus fundadores, antigos servos de nobres dos reinos exilados de Arton-Sul. Infelizes com a guerra e com as dificuldades encontradas na colonização do novo continente, os futuros patriarcas de Salistick passaram a crer que os deuses os haviam abandonado. Afinal, que deus permitiria a seus filhos passar por tantas adversidades, vendo velhos, mulheres e crianças morrerem nas mãos de criaturas selvagens?

Como resultado, embora a própria existência dos deuses não seja questionada, o povo de Salistick não acredita em "poderes divinos". Ninguém crê que um clérigo ou paladino seja capaz de receber poderes dos deuses. Todos concordam que os deuses têm seus próprios assuntos egoístas, e não se interessam pelos problemas dos mortais. Magia? Em Salistick acredita-se que toda e qualquer forma de magia é um simples recurso natural, que os magos sabem manipular — um pensamento também partilhado pelo grande Vectorius, um dos dois maiores magos de Arton.

Ao contrário do que ocorre com os magos em Portsmouth, não existem leis ou restrições proibindo clérigos estrangeiros em Salistick. Eles apenas serão considerados magos confusos. "Você acha que esse seu poder vem dos deuses? Pobre tolo! Ainda iludido com essas crendices de nossos ancestrais..."

Na verdade, é bem difícil para um clérigo mostrar seu poder por aqui. Uma vez que o reino abandonou os deuses, esses também decidiram abandoná-lo. Qualquer magia ou poder divino usado em Salistick terá o mínimo efeito possível: uma magia de cura que restaura 1d8+2 PVs, por exemplo, vai curar sempre 3 PVs. E uma magia divina que exige testes de resistência por parte da vítima para evitar o efeito jamais vai funcionar (a vítima é automaticamente bem-sucedida no teste). Outras magias funcionam de forma normal.

Mas pelo menos uma coisa boa resultou desse abandono dos deuses: para compensar a falta de curas mágicas, a medicina em Salistick é a mais avançada do Reinado. Seus medicamentos e técnicas de cura estão muito acima da média para mundos medievais, quase equivalentes ao Século XIX na Terra. Também não existe, aqui, qualquer tabu contra a prática da necromancia ou criação de mortos-vivos.

Características: florestas cercadas por planícies.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Yuton (capital), Ergonia, Qualist.

População: humanos (96%), goblins (1%), halflings (2%), outros (1%).

Divindades Principais: nenhuma.

Regente: Proddian Aghmen.

Sambúrdia

O Celeiro de Arton

Um dos maiores e mais ricos reinos de Arton, Sambúrdia tem a maior produção agrícola do Reinado. Enormes fazendas, cultivando todo tipo de alimento, se espalham por todo o reino. O extrativismo controlado também é comum, explorando vegetais nativos — principalmente frutas.

Sambúrdia é tido como um dos melhores lugares de Arton para se viver, em parte pelo clima e a facilidade de plantio, e em parte devido a uma campanha realizada pelo regente Isontom. Embora a produção de alimentos seja excelente, ainda faltam pessoas para trabalhar nas plantações e em outras atividades — razão pela qual o reino dá boas vindas a todos que desejam ali se estabelecer, sem causar qualquer problema a estrangeiros.

Boa parte de Sambúrdia é coberta pelas densas florestas de Greenaria, o que dificulta uma colonização adequada. A maioria das cidades grandes fica no extremo leste, próximo às fronteiras de Nova Ghondriann. Existem vilas mais a oeste, mas não são muito numerosas.

A nobreza samburdiana é uma das mais ricas do Reinado, comparável aos nobres de Deheon e Yuden. Os impostos são considerados altos pelos padrões do resto do Reinado — mas, uma vez que a própria economia local é rica, qualquer cidadão pode viver com conforto, mesmo pagando taxas elevadas.

O Conselho de Sambúrdia tem um bem-sucedido programa de empréstimos para os plantadores e criadores samburdianos, e até mesmo para estrangeiros interessados em fixar moradia por lá. Na média, o povo é mais rico e melhor provido que em outros reinos (exceto Deheon e Yuden). É claro que ainda existem reclamações, como em qualquer lugar — mas, aos ouvidos de um estrangeiro, parecem bobagens.

A grande extensão florestal do reino ainda abriga muitos perigos selvagens. Devido a isso, aventureiros dispostos a combater essas ameaças também são muito bem vindos em Sambúrdia. Existe também, no reino, a Espada de Allihanna — uma espécie de guarda florestal, composta por rangers, druidas e outros aventureiros habituados à vida selvagem, encarregados de caçar monstros, manter o equilíbrio das plantações, e regulamentar as extrações nas vilas pequenas. As florestas também atraem uma quantidade razoável de elfos — mas, até onde se sabe, nenhuma comunidade élfica chegou a ser formada ali.

Como seria de se esperar, Allihanna é a deusa mais popular no reino. Clérigos e druidas são comuns, mesmo nas grandes cidades. Sabe-se que, em Sambúrdia-capital, existe um grande jardim no centro da cidade, sendo esse, na verda-

de, um bosque sagrado dedicado à essa Deusa. Este é um local onde clérigos e druidas se reúnem ocasionalmente.

O regente Isontorn tem recebido emissários halflings de Hongari. Desconfia-se que esteja sendo negociado algum tipo de acordo para que os halflings possam contornar as restrições de Portsmouth. Sambúrdia tem excelentes relações comerciais com praticamente todos os reinos vizinhos — e até um acordo de proteção assinado com Yuden, em caso de conflito. Os detalhes desse acordo são misteriosos e estranhos, pois os habitantes de Sambúrdia não têm muita simpatia por Yuden e sua política militarista.

Características: país densamente florestal, abrangendo a maior parte da floresta de Greenaria.

Clima: tropical a oeste, subtropical a leste.

Cidades de Destaque: Sambúrdia (capital), Mehnat, Tallban, Collarthan.

População: humanos (88 %), elfos (6%), halflings (2%), goblins (3%) outros (1%).

Divindades Principais: Allihanna, Khalmyr, Wynna.

Regente: Beldrad Isontorn.

Sckharshantallas

O Reino do Dragão

Assim como Beluhga governa as Montanhas Uivantes, um outro dragão-rei é o regente de Sckharshantallas. Trata-se de Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos.

Ao contrário do que se possa imaginar, em primeira instância, Sckhar é considerado um bom governante — apesar de implacável com quem desobedece suas rígidas leis. Territorial como todo dragão, ele vê Sckharshantallas como seu imenso covil. Sua presença intimidadora reduz consideravelmente a possibilidade de um ataque de monstros oriundos das vizinhas Montanhas Sanguinárias, problema constante em reinos como Trebuck e Sambúrdia.

Os cidadãos do reino costumam pagar tributo à criatura com dinheiro, jóias e itens mágicos — aventureiros comentam que o palácio de Sckhar teria o maior tesouro acumulado em toda a história de Arton, e uma coleção de artefatos mágicos que faria inveja ao próprio Mestre Arsenal. A cultura e arte locais são baseadas na figura majestosa do dragão vermelho, que adorna templos, castelos, roupas, armas e armaduras.

Sckhar também é venerado como divindade, com clérigos próprios e uma ordem organizada — um culto cada vez maior dentro de Sckharshantallas. Além disso, todos os cargos de autoridade no reino são ocupados por meio-dragões, filhos do próprio Sckhar com as humanas e elfas de seu harém.

Como todos os dragões adultos, Sckhar tem uma forma humanóide — que ele usa quando deseja ser visto em público. Sckhar aparece na forma de um elfo alto e esguio, trajado em

Sckharshantallas

mantos negros e vermelhos. Seu olho esquerdo é cego, trazendo três cicatrizes alinhadas que cruzam sua extensão. Costuma-se dizer que a marca é o resultado de uma antiga batalha contra Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos (e, dizem, antiga paixão de Sckhar). Os acontecimentos que levaram ao desentendimento entre os dois se perderam no tempo e, até hoje, ninguém teve a coragem necessária para interrogar o regente a respeito.

Como ocorre com alguns outros poucos reinos, Sckharshantallas não conta com a presença de um Conselho. A concentração de tanto poder político nas mãos do ameaçador dragão preocupa o Rei Thormy e outras personalidades do Reinado. Ninguém ousa imaginar quais seriam as conseqüências caso Sckhar decida fazer guerra com o resto do Reinado. Alguns suspeitam que o dragão-rei tenha um código de honra próprio que o impediu de invadir os reinos vizinhos até agora.

Da mesma forma que Beluhga mantém as Uivantes frias, a presença de Sckhar torna seu próprio reino bastante quente — mas não a ponto de ameaçar a sobrevivência humana.

Características: campos e savanas entrecortados por florestas e colinas. Ligeira atividade vulcânica ao norte.

Clima: quente.

Cidades de Destaque: Ghallistryx (capital), Khershandallas, Thenarallann, Durtras.

População: humanos (90%), elfos (2%), outros (8%).

Divindades Principais: Megalokk, Keenn, Khalmyr, Sckhar.

Regente: Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos.

Tapista

O Reino dos Minotauros

Tapista é o maior reino não-humano do Reinado, um vasto reino composto quase que unicamente por minotauros — povo meio homem e meio touro. Ocupa grande parte do extremo oeste, além das Montanhas Uivantes, e tem pouco contato de fronteira com os reinos humanos. Embora todos saibam de sua existência, poucos acreditam que possa se equiparar em poder e majestade a Deheon e outros grandes reinos humanos. Isso é uma grande ilusão provinciana.

As cidades de Tapista são imensas e impressionantes, de arquitetura que só os anões conseguem rivalizar. Foram até o hoje o único povo capaz de construir pontes sobre o Rio dos Deuses (mesmo que em seu ponto mais estreito). O reino expandiu até ocupar toda a região até a borda do Deserto da Perdição e Lannestull. Tanto a Floresta de Naria quanto as Montanhas Uivantes continuam a ser barreiras naturais que impedem a expansão do reino dos minotauros, ao menos por enquanto. A capital, Tiberius, abriga também uma das maiores comunidades de elfos da atualidade.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito, jamais conquistando cargos ou postos de importância ali. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Entre os mais desinformados, existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Existe também escravidão por dívida (período determinado pelo Estado), ou por contrato (pagamento de uma aposta ou favor). Os próprios minotauros preferem a morte ou o julgamento na arena à escravidão. Tratados com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

A escravidão é vital para a sobrevivência dos minotauros, devido a um simples fato: não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas ou meio-elfas; o bebê, quando menina, será humana (mesmo que a mãe seja meio-elfa) e, quando menino, será minotauro. Cada macho forma um harém de, em média, oito a dez esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Mulheres nascidas em Tapista são legalmente consideradas escravas, propriedade do pai.

Raça guerreira e orgulhosa, os minotauros são obcecados por conquista e militarismo. Os minotauros desenvolveram e aperfeiçoaram seu exército a ponto de possuir uma força de elite profissional. Embora não sejam cavaleiros (pois acham absurdo usar montarias), eles possuem uma "cavalaria" — na verdade, unidades com grandes bestas de carga para transportar armas e mantimentos. Minotauros também são conhecidos por sua perícia no mar, e criaram uma marinha de acordo — que atua tanto no litoral quanto no Rio dos Deuses.

A questão escravajista é um delicado problema diplomático entre Tapista e o restante do Reinado. Deheon sem dúvida não deseja guerra contra uma nação tão poderosa, mas também não pode ignorar humanas mantidas como escravas-concubinas — ou crianças que já nascem escravas. Por enquanto, a batalha está a cargo dos diplomatas (e, acreditem ou não, Tapista tem alguns dos diplomatas mais habilidosos do Reinado!), e o Reino dos Minotauros vive em paz, comercializando produtos agrícolas, armas e artefatos de ferro com outros reinos.

Foi graças à devoção dos minotauros que Tauron assumiu seu posto como um dos vinte deuses do Panteão. Ele simboliza a força, coragem e dominação, três virtudes extremamente valorizadas pela raça. Também é em Tapista que vive o atual sumo-sacerdote de Tauron.

Características: planície cortada pelo Rio dos Deuses, desértica ao norte, montanhosa ao sul.

Clima: tropical ao norte e sudoeste, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Tiberus (capital), Marma, Calacala, Foz, Tile, Boren.

População: minotauros (56%), humanos (43%), elfos e outros (1%).

Divindades Principais: Tauron (Divina Serpente), Khalmyr, Megalokk.

Regente: Príncipe Aurakas.

Tollon

O Reino da Madeira

O reino de Tollon é chamado assim devido a uma árvore de mesmo nome, que cresce apenas em suas fronteiras. A árvore, por sua vez, foi chamada desse modo para homenagear Tollonandir, o jovem filho de Jeantalis Sovaluris, fundador do reino. Sua madeira negra é de ótima qualidade e, quando usada para fabricar armas, provoca dano como se essas fossem mágicas. Tal qualidade torna a madeira de Tollon muito cobiçada, e faz dos nativos desse reino exímios lenhadores.

Além da madeira negra, o reino produz um outro tipo chamado quindarkodd — de beleza e qualidade inigualável para a fabricação de mobília, carruagens e embarcações. Por esses motivos, Tollon tem sua economia quase que totalmente baseada na extração e artesanato em madeira, tornando-se o maior produtor de peças deste material no Reinado.

Esse aspecto do reino também atraiu muitos moradores anões; embora a raça seja mais conhecida por trabalhos em pedra, grande parte deles gosta de lidar com madeira (isso sem contar suas habilidades naturais com o machado). Assim, exceto pela própria Doherimm, Tollon é a nação com maior presença de anões em todo o Reinado.

Além das feiras de artesanato tradicionais, a Guilda dos Madeireiros de Tollon também organiza a Grande Feira Itinerante, que circula por Ahlen, Collen, Tyrondir e Deheon — levando os produtos do reino, e atrações como malabaristas, mágicos e outros. É dito, entretanto, que Tyrondir estará fora da rota dos comerciantes já no próximo ano. Embora isso possa trazer prejuízos financeiros, a Guilda acha perigoso demais se arriscar num reino que pode sofrer um ataque do exército goblinóide a qualquer momento.

Respondendo à pressão de clérigos e druidas de Allihanna, o regente Solast Arantur tem intensificado as medidas de reflorestamento do reino, evitando o desaparecimento das árvores.

Características: totalmente florestal.

Clima: subtropical.

Cidades de Destaque: Vallahim (capital), Trodaar, Follen.

População: humanos (78%), anões (12%), halflings (5%), outros (5%).

Divindades Principais: Khalmyr, Allihanna, Lena.

Regente: Solast Arantur.

Trebuck

O Reino da Tormenta

Formado essencialmente por vilas surgidas após o abandono das torres e fortes que protegiam o reino dos ataques da antiga rival Sambúrdia, Trebuck era um reino pacato de cultura campestre, e economia largamente baseada na pecuária. Entretanto, um trágico fato mudou esse panorama.

Há cerca de dois anos, uma área de Tormenta surgiu próxima de Forte Amarid, sobre o antigo Pântano de Tyzzis, na margem oposta do Rio dos Deuses. O fato trouxe pânico a todo o Reinado, mas especialmente em Trebuck — onde se pode vislumbrar ao longe, poucos quilômetros além, as terríveis nuvens de sangue...

Semanas depois da tempestade inicial, pequenos grupos de demônios da Tormenta começaram a ser vistos nas águas do Rio dos Deuses. A fortificação de Amarid, antes abandonada, tornou-se um dos principais focos de defesa do reino, abrigando boa parte do exército disponível.

Há três meses, uma tragédia ainda maior se abateu sobre o reino. A área de Tormenta expandiu-se repentinamente, tomando o terreno onde estava localizado o Forte Amarid e uma considerável faixa de terra além do Rio dos Deuses, já no território de Trebuck. Milhares de pessoas morreram, vítimas do ataque dos demônios e da chuva ácida.

Recentemente, a regente Lady Shivara Sharpblade liderou um exército formado por soldados vindos de todo o Reinado em um ataque total contra a Tormenta e seus demônios — um dos mais violentos conflitos na história recente de Arton, que ficaria conhecido como a Batalha de Amarid. Mesmo com os maiores heróis de Arton participando do ataque — incluindo grande parte do Protetorado do Reino, e os próprios Talude e Vectorius —, não houve sucesso e poucos sobreviveram. A própria regente só conseguiu escapar a muito custo, e voltou gravemente ferida. Lady Shivara parece ter sido a única a ver, pela primeira vez, aquele que suspeita-se ser o Lorde da Tormenta: o ser conhecido como Gatzvalith.

Como se não bastasse, Trebuck também vem sofrendo com os ataques de Black Skull, o Servo da Tormenta, que tem vagado pelo reino, atacando as forças da resistência, e arrastando cidadãos para a área maldita. Seu verdadeiro propósito ainda é desconhecido, e suspeita-se que possa haver outros como ele.

Tudo isso tem criado grande comoção, prejudicando gravemente a economia local — afinal, com a Tormenta bem ao lado, não existe lugar pior no Reinado para se viver! Fazendeiros estão abandonando suas terras, e rumando para outros reinos, especialmente Nova Ghondriann, que tem oferecido apoio à imigração (o que não agrada em nada Lady Shivara e o Conselho de Trebuck). Além disso, a proximidade das Montanhas Sanguinárias, e a vizinhança com Sckharshantallas, não contribuem em nada para aumentar a popularidade de Trebuck, um reino à beira de um colapso.

Características: campos e savanas entrecortados por florestas e colinas.

Clima: tropical.

Cidades de Destaque: Crovandir (capital), Prodd, Tyros.

População: humanos (90%), outros (10%) (não incluindo demônios da Área de Tormenta).

Divindades Principais: Khalmyr, Keenn.

Regente: Lady Shivara Sharpblade.

Tyrondir

O Reino da Fronteira

Embora seja o reino mais próximo da antiga fronteira com Arton-Sul, Tyrondir só foi fundado depois que a caravana de exilados se estabeleceu em Valkaria.

Como uma antiga extensão do reino de Deheon, Tyrondir sofre de um caso crônico de dependência da capital. De economia basicamente agrícola, o reino não desenvolveu grandes riquezas nem progressos próprios — além de contar com um diminuto exército. Além disso, é costume, entre os jovens tyrondinos, partir de sua terra natal em busca de melhores oportunidades em outras regiões do Reinado. Muitos acham que viver permanentemente em Tyrondir é pura perda de tempo.

Tyrondir sempre foi um dos maiores exemplos da rivalidade existente entre os cidadãos dos continentes norte e sul, por ocasião da Grande Batalha: os moradores de Khalifor se ressentiam pelo massacre injusto e desumano; e os habitantes do norte acreditavam que o exílio imposto a seus antepassados foi, praticamente, uma condenação à morte, que só não ocorreu graças à perseverança dos imigrantes e às bênçãos de Valkaria.

Não à toa, Balek III, regente de Tyrondir, e descendente de Wynallan I — o exilado rei de Cobar, uma das nações responsáveis pela Grande Batalha — teve papel decisivo na queda da cidade-fortaleza de Khalifor, ao não enviar os exércitos prometidos para reforçar as defesas da cidade. Agora, o reino é quem enfrenta a ameaça da invasão goblinóide. Mesmo com algumas tropas do Reinado começando a se estabelecer no território do reino, parece chegar cada vez mais perto o dia em que Thwor Ironfist marchará, com seu exército, sobre Tyrondir.

Características: planície entrecortada por colinas, florestas, lagos e rios.

Clima: subtropical ao norte, temperado ao sul.

Cidades de Destaque: Cosamhir (capital), Molok, Vila Questor, Dagba, Ragnarkhorrangor (antiga Khalifor).

População: humanos (93%), anões (5%), outros (2%) – (não incluindo a população goblinóide de Ragnarkhorrangor)

Divindades Principais: Khalmyr, Thyatis, Ragnar (somente entre os membros da Aliança Negra).

Regente: Balek III.

União Púrpura

Os Reinos Menores

Formada por uma série de reinos menores e independentes, a União Púrpura é a evolução natural das antigas tribos bárbaras que já habitavam Arton-Norte antes da chegada dos exilados do sul.

Embora tenham o poder centralizado na figura de Guryann Sayeloth e seu Conselho, os reinos que compõem a União Púrpura conservam sua independência e autonomia. O regente de cada reino é considerado um integrante do Conselho (ou ele indica uma pessoa para tomar o seu lugar, caso esteja muito ocupado). Todos os reinos têm igual poder de decisão nos assuntos que afetam a União; Guryann funciona como um representante da União perante o Reinado.

Um caso raro no Reinado, a União Púrpura não possui nobres descendentes do grande êxodo de Lamnor. Em muitos outros locais, os nativos dos reinos integrantes da União Púrpura são considerados bárbaros e pessoas não-civilizadas, opinião nem sempre justificada ou correta.

Características: florestas entrecortadas por colinas e platôs.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Grael (capital), Galleann, Ghord.

População: humanos (97%), halflings (1%), outros (2%).

Divindades Principais: Allihanna, Khalmyr, Nimb.

Regente: Guryann Sayeloth.

Wynlla

O Reino da Magia

Fundada pelo antigo mago da corte de Corullan VI, Wynlla é um caso único dentro do Reinado. Nesse reino não há um regente. Todas as decisões são tomadas única e exclusivamente pelo Conselho de Wynna, composto apenas por magos.

Mostrando idéias totalmente contrárias às de Portsmouth, o povo de Wynlla vê os magos como pessoas inteligentes, sábias, disciplinadas, e melhor preparadas para governar. A prosperidade de sua nação prova que estão certos: o Conselho tem ótimas relações com a Grande Academia Arcana de Talude — havendo, inclusive, programas de intercâmbio que garantem privilégios aos wynlenses dentro da academia.

A magia faz parte do dia-a-dia desse reino. Mesmo aqueles que não praticam as artes arcanas têm, ao menos, certo conhecimento teórico. A deusa Wynna é amplamente cultuada em majestosos templos. Magos e clérigos de Wynna são figuras respeitadas, sempre ocupando cargos nobres ou de autoridade. Fundamentos sobre magia são ensinados nas escolas. A economia do reino se baseia quase que exclusivamente na pesquisa e fabricação de poções, pergaminhos, grimórios e outros itens mágicos, comercializados para o restante do Reinado. Para aqueles que não conseguem ser aceitos na academia arcana, as escolas no reino de Wynlla são uma ótima segunda opção.

O próprio reino, por si só, também é alvo de estudo. A própria formação do mesmo se deu justamente porque Karius Theuderulf, o mago da corte do Reinado na época, se propôs a estudar estranhos fenômenos mágicos que aconteciam na região. Tratava-se de áreas onde a magia e itens mágicos funcionavam de maneira adversa ou imprevisível. Estas regiões existem até hoje mas é impossível mapeá-las: elas aparecem e somem de maneira completamente aleatória. Vários magos continuam a estudar estas curiosas áreas nos dias atuais.

A política do Conselho de Wynna não atrai a simpatia de pelo menos duas grandes personalidades de Arton: Vectorius, notório opositor à popularização da magia; e Ferren Asloth, de Portsmouth, que proibiu a prática da magia em seu reino. Sabe-se que o Conselho já enviou várias cartas a Deheon pedindo alguma providência contra Portsmouth, mas sem nenhum resultado. Por esses e outros motivos, um conflito entre Wynlla e Portsmouth não surpreenderia ninguém.

Da mesma forma que Salistick, Wynlla também não tem leis ou tabus contra a prática da necromancia ou criação de mortos-vivos.

Características: planícies e colinas.

Clima: subtropical no centro e norte, tropical ao sul.

Cidades de Destaque: Sophand (capital), Kresta, Coridrian.

População: humanos (90%), goblins (2%), halflings (7%), outros (1%).

Divindades Principais: Wynna, Tanna-Toh, Tenebra.

Regente: Conselho de Wynna.

Yuden

O Exército com uma Nação

O reino de Yuden, segundo país mais poderoso do Reinado, é considerado por muitos como uma ameaça comparável à Aliança Negra ou à Tormenta. Yuden tem o melhor e mais disciplinado exército do Reinado, um regente tirânico, um sentimento de "pureza racial", que agride qualquer raça não-humana, e os melhores e mais mortais estrategistas de Arton.

O Príncipe Mitkov, atual regente de Yuden, descende de uma poderosa família nobre — ressentida com suas perdas devido à antiga expulsão de Lamnor. Essa família, os Yudennach, era conhecida por ser extremamente preconceituosa e elitista. Durante o êxodo, era comum os nobres Yudennach se oporem a quaisquer decisões que não fossem as suas. Alguns anos após a fundação de Deheon, esses nobres, percebendo que não con-

seguiriam tomar o poder e a regência para si, migraram para colonizar a região que hoje é chamada Yuden.

Agora em terras "próprias", o regente — patriarca da família — começou a aplicar sua própria visão de comando. Os regentes posteriores se mostraram tão rígidos e tirânicos quanto o patriarca Larf Yuden, mas também eram servidos por administradores competentes e fiéis, dispostos a erguer Yuden como a maior potência do novo continente. Em pouco tempo, o reino tinha contratos muito lucrativos, com várias rotas comerciais cortando seu território.

Antes de o Reinado ser formalmente oficializado, Yuden anexou terrenos de alguns reinos pequenos, em campanhas militares tão eficientes que, até hoje, são estudadas como exemplos para qualquer comandante. Reinos como Svalars e Kor Kovith foram tomados, mesmo contando com mais soldados em seus exércitos. As ações dos soldados yudenianos e seus comandantes nobres são tão impressionantes, que há o seguinte ditado em Arton: "Toda nação não possui um exército? Então, Yuden é um exército com uma nação". É tradição que os nobres de Yuden estudem estratégia e formas mais eficientes de se resolver uma batalha. Muitas técnicas e estratégias nunca foram vistas fora dessas fronteiras.

Curiosamente, a população apóia cada ação de seus regentes. Eles se vêem como a melhor e mais avançado sociedade do Reinado, sendo assim óbvio que deveriam comandar os outros reinos, em lugar de Deheon. As invasões promovidas pelos Yudennach são encaradas como corretas, em retaliação a ataques bárbaros (de acordo com o que as autoridades afirmam).

Anos atrás, em uma tentativa de conter as críticas de Yuden, e os ataques diplomáticos às decisões do Imperador-Rei Thormy, esse ofereceu sua filha Rhana como noiva para o príncipe (que então poderia assumir o título de "Rei") Mitkov, regente de Yuden. Infelizmente, a jovem princesa conhecia a real face do cruel, manipulador, e opressor Mitkov — e recusou-se a casar com ele, causando um dos maiores escândalos diplomáticos dos tempos recentes. Em Yuden, "Rhana" é sinônimo de adjetivos que não podem ser usados diante de crianças. Embora a rejeição da princesa seja publicamente conhecida, poucos sabem que ela também fugiu de Valkaria, fez parte de um grupo de aventureiros, e está, atualmente, desaparecida.

O príncipe Mitkov Yudennach é adorado por seu povo, tido como um dos melhores regentes que já governou Yuden. O fiasco de seu casamento gerou mais simpatia por parte do povo, sem falar em excelentes argumentos para qualquer ação que poderia ser vista como agressiva, mas que visa "o bem de Yuden e do Reinado", como costuma dizer o príncipe. Existe aqui um Conselho, como nos outros reinos, mas composto por amigos e nobres que apóiam, totalmente, o príncipe em suas decisões. As línguas mais afiadas fora de Yuden dizem que são apenas fantoches de Mitkov.

Outro traço marcante desse reino é sua intolerância para com as raças não-humanas. Os yudenianos acreditam que os humanos são destinados a conquistar o mundo, que teria sido feito pelos deuses exatamente para tal. Para eles, a era dos semi-humanos acabou. Em especial, eles consideram os elfos o caso mais patético; apenas sua incompetência teria permitido que sua própria nação fosse destruída por "estúpidos goblinóides".

Curiosamente, os yudenianos toleram — e até gostam — de goblins. Eles dizem que "essa é uma raça que reconhece o seu lugar", devido ao fato dos goblins serem submissos e aceitarem tarefas tidas como desonrosas e desagradáveis. Como era de se esperar, os goblins em Yuden recebem menos consideração do que animais de carga ou de estimação.

Correm boatos de que o príncipe e seus conselheiros têm uma resolução para a ameaça da Aliança Negra, um plano tão perfeito que poderia acabar com Thwor Ironfist com um mínimo de perdas. Mas, para revelar e realizar esse misterioso plano, Mitkov exige um preço: ser o novo imperador-rei do Reinado. Muitos regentes afirmam que isso seria trocar um tirano com um exército implacável por outro...

O reino de Yuden também é conhecido por abrigar a Caverna do Saber, santuário onde está localizado o Helladarion — um artefato consciente que atua como sumo-sacerdote de Tanna-Toh, e que conhece respostas para todas as perguntas. A Caverna fica próxima à cidade de Gallienn, perto da fronteira com Deheon. Aventureiros ansiosos por respostas fáceis para seus problemas costumam rumar para lá, mas então descobrem que a intolerância de Yuden com estrangeiros e não-humanos pode ser um obstáculo inesperado...

Características: planícies e pradarias entrecortadas por colinas e florestas.

Clima: temperado.

Cidades de Destaque: Kannilar (capital), Gallienn, Warton, Drekelllar, Gavanir, Thornwell, Bonwa.

População: humanos (90%), goblins (8%), outros (2%).

Divindades Principais: Keenn, Khalmyr, Tanna-Toh.

Regente: Príncipe Mitkov Yudennach III.

Zakharov

O Reino das Armas

Esses são tempos de paz, mas Zakharov sempre foi um reino preparado para a guerra. Sua cultura é baseada em armas.

Os zakharovianos são armeiros de imenso e reconhecido talento. Alguns costumam dizer que ninguém faz espadas como Zakharov. Toda essa fama acabou gerando um conflito de egos entre o povo do reino e os anões de Doherimm — nenhum anão que se preze aceita usar armas feitas por esses humanos, e vice-versa. Não se sabe exatamente onde tudo isso começou, mas muitos especulam, com base nos nomes das cidades que soam ter uma influência da língua anã, que

essa história teve início há mais tempo do que se imagina. O regente, Walfengarr Roggandin, recusa-se terminantemente a falar sobre o assunto.

Zakharov se tornou uma peça importante na tensa guerra de nervos entre Yuden e Deheon. Não é segredo que o Príncipe Mitkov esteve em Zakharin recentemente, tentando negociar uma aliança entre os dois reinos. Sabe-se também que o Rei Thormy convidou os principais armeiros de Zakharov para uma enorme exposição no centro de Valkaria. Estrategistas do Reinado acreditam que, em caso de conflito direto entre Yuden e Deheon, uma aliança de qualquer um dos lados com Zakharov significaria uma imensa vantagem.

Os zakharovianos são extremamente ligados a sua pátria, e recusam-se a ensinar seus segredos para estrangeiros. Entretanto, é possível encontrar mercadores do Reino por todo o continente, vendendo armas por preços à altura da qualidade que carregam.

Embora o deus Keenn seja amplamente venerado pelo povo, não existem aqui templos em sua homenagem. O povo de Zakharov vê o Deus da Guerra como um protetor durante as épocas em que a batalha implacável e sanguinária é inevitável, e não como o vilão que as outras nações costumam enxergar. Khalmyr, que em outras partes costumava absorver esse aspecto da "guerra justa", aqui é visto como um juiz, que mantém a balança equilibrada.

O culto às armas não significa que o povo de Zakharov goste da guerra. Para eles, as armas são peças de arte, provas de talento e a única real diferença entre o homem e os animais. Os palácios e templos locais são adornados com armas. Armas antigas ou mágicas são as mais preciosas relíquias de família. E todas as armas recebem nomes próprios.

É também costume local que todos os cidadãos carreguem sempre uma arma consigo — mesmo que não saibam usá-la. Ser visto com uma arma finamente trabalhada é o mesmo que usar um vestido de gala ou uma bela armadura cerimonial. Para essas finalidades estéticas, os zakharovianos também fabricam armas falsas, puramente ornamentais, próprias para mulheres e crianças. Elmos e escudos também são populares, mas armaduras completas, em geral, são reservadas apenas para guerreiros.

Características: planície entrecortada por colinas, florestas, lagos e rios.

Clima: temperado a noroeste, subtropical no centro e sudeste.

Cidades de Destaque: Zakharin (capital), Yuvalinn, Trokhard, Tahafett, Cidade de Rhond.

População: humanos (90%), halflings (5%), goblins (2%), minotauros (1%), outros (2%).

Divindades Principais: Keenn, Khalmyr, Marah, Rhond (Deus Menor dos Armeiros).

Regente: Walfengarr Roggandin.

Valkaria, a Cidade Imperial

Valkaria. Capital de Deheon, reino central do Reinado — o maior conglomerado de reinos no mundo conhecido. Valkaria é, portanto, a maior e mais importante cidade de Arton.

Pelos padrões de um mundo medieval, Valkaria é enorme. Sua população atinge a estupenda marca de dois milhões de habitantes, em períodos de colheita, ou durante feriados. Todo tipo de gente pode ser encontrada em Valkaria, desde um simples camponês até um sofisticado mago elfo ou um homem-lagarto mercenário.

A cidade se destaca de qualquer outra. Além de sua história beirando o lendário, mesmo hoje em dia Valkaria é um lugar inesquecível. Com exceção de Malpetrim, é quase impossível pensar em uma aventura ou feito heróico sem qualquer relação com a maior cidade do reino. Qualquer aventureiro verdadeiramente digno desse título tem a obrigação de passar pela capital de Deheon, pelo menos uma vez na vida. Na verdade, algumas de suas "atrações turísticas" são tão insólitas que muitos nem acreditam em sua existência — tais como o gnomo Lorde Niebling (gnomo? O que é um gnomo?), a maga Raven Blackmoon, e outros.

A Deusa de Pedra

A dezenas de quilômetros de suas fronteiras é possível ver, no horizonte, a característica mais marcante de Valkaria. Ela se revela na forma de uma gigantesca estátua, tão imensa que atinge meio quilômetro de altura. Uma linda mulher, de joelhos, braços erguidos, trazendo no rosto uma expressão que muitos interpretam como angústia. Suas mãos parecem desesperadamente buscar alguém... ou alguma coisa.

Ninguém sabe determinar a idade da estátua, mas é certo que ela está ali desde antes da fundação da cidade — na verdade, quando as primeiras expedições humanas vieram de Arton-Sul, ela já lançava seus braços ao céu. Maravilhados e comovidos com a presença da "deusa de pedra", os colonos viram o colosso como um sinal dos deuses, e escolheram construir seu primeiro vilarejo a seus pés. Acreditou-se que a estátua representava Valkaria, a bela Deusa da Ambição, da Conquista e da Evolução. Assim, em sua honra, a cidade também recebeu o seu sagrado nome.

Apesar de sua inquestionável antiguidade, a estátua de Valkaria não mostra nenhum sinal de desgaste. Não há arranhões, rachaduras ou manchas de qualquer tipo. Nenhum rigor do clima parece afetá-la, nenhuma ferramenta consegue marcá-la. Até mesmo os anões — renomados escultores e mundialmente conhecidos como mestres em trabalhos em pedra — ficam assombrados com o estado de conservação do colosso ("Parece que foi feita ontem!"). Até hoje, não se sabe que povo teria sido responsável pela construção da estátua;

A Estátua de Valkaria

diz a tradição local que ela foi erguida pelo próprio poder de Valkaria, para recepcionar os humanos em seu novo lar.

Depois de anos, a estátua de Valkaria viu a cidade crescer a sua volta. Uma pequena vila inicial, que apenas servia como lugar de descanso para exploradores e viajantes, tornou-se lar da maior concentração de seres humanos em todo o continente. Nos dias de hoje, a querida deusa de pedra é considerada o marco zero da civilização humana no continente norte — e até hoje, o mistério de sua origem persiste. Quando o mago Talude veio se instalar aqui, tentou investigar, magicamente, a origem da estátua. Ele descobriu que nenhum tipo de magia parece afetá-la. Mesmo seus feitiços mais potentes falharam, resultando em um choque de retorno que provocou no mago dores-de-cabeça e pesadelos que duraram muitos dias.

Mal sabem os artonianos que a história contada pelo mendigo louco Tilliann, figura muito conhecida nas ruas da cidade, é a verdadeira. Segundo ele, aquela não é apenas uma estátua da deusa Valkaria — ela é a PRÓPRIA DEUSA! Valkaria foi punida, transformada numa estátua de pedra, por se rebelar contra os outros deuses, juntamente com o próprio Tilliann (esquecido por todos e transformado em mortal), e o Terceiro, cujo nome e destino foram esquecidos para sempre. A história é bastante popular em Valkaria, já que o mendigo faz questão de narrá-la em voz alta dezenas de vezes por dia, embora ninguém acredite nela.

Das pouquíssimas pessoas que sabem a verdade, uma delas era Gellen Brightstaff, que ouviu a história na Caverna do Saber, narrada pelo Helladarion como parte de sua preparação para se tornar sumo-sacerdote de Valkaria. Um de seus deveres seria estar preparado quando chegasse a hora dos deuses libertarem Valkaria e jamais, jamais revelar a verdade por trás da estátua a ninguém.

Somente o sucessor de Gellen poderia saber a verdade, quando fosse trazido à Caverna do Saber para ouvi-la do Helladarion. Foi o que aconteceu com Hennd Kalamar. O jovem estava sendo treinado para assumir o posto, mas a morte repentina de Gellen Brightstaff acelerou o processo. Hoje, embora ainda não tenha sido declarado o novo sumo-sacerdote de Valkaria, Hennd é respeitado como tal, e tem vagado pelo continente em uma cruzada pessoal para ganhar experiência e maturidade para assumir seu futuro cargo.

O Palácio Imperial

Como o reino-capital imperial de Deheon, e centro nervoso do Reinado, Valkaria abriga o Palácio Imperial — uma fortaleza impressionante, bem diante da estátua de Valkaria.

Esse maravilhoso palácio teve sua construção iniciada há mais de cem anos, e terminada há pouco mais de cinqüenta anos — ainda durante o reino de Philydio, o Tranqüilo. Há muitos boatos sobre criaturas mágicas de outros planos que teriam sido conjuradas para ajudar na construção do castelo — e que, segundo dizem, ainda continuam perambulando pelos salões, obedecendo ordens da Família Real.

A fortaleza é completamente inacessível por terra e pelo céu, impenetrável contra invasões. Em emergências ela pode abrigar e proteger até 1500 pessoas durante alguns dias, graças a galerias subterrâneas projetadas com esse objetivo. O Palácio Imperial também possui uma série de passagens secretas que ligam vários cômodos, tantas e tão complexas que, hoje em dia, apenas o imperador-rei as conhece.

Foi em um desses cômodos que Lorde Niebling, o único gnomo de Arton, se estabeleceu. Uma grande área retangular nos subterrâneos do castelo, esquecida desde os tempos de Philydio. Ali ele montou seu laboratório (com a autorização de Thormy, é claro) e tem feito suas experiências mecânicas.

Todo castelo tem sua cota de histórias de fantasmas e assombrações — e o Palácio Imperial não é exceção, embora seja uma construção recente. Além dos "criados extraplanares" e espíritos de trabalhadores que teriam morrido em acidentes durante a construção do castelo, temos ainda duas outras aparições constantes. Uma delas seria o fantasma de Phévia, a antiga rainha e mãe do atual rei Thormy, que morreu louca, devido a uma estranha febre. De acordo com aqueles que a viram, Phévia acredita que ainda está viva e percorre calmamente os corredores do castelo, admirando a decoração e perguntando por seu marido e seu filho.

O segundo fantasma mais visto no castelo é mais um mistério que uma assombração. Alguns empregados afirmam ter visto uma figura vestida com um longo manto, esgueirando-se pelos corredores, correndo para um dos quartos quando percebe que é avistado, e desaparecendo sem deixar pistas. Muitos acreditam que essa figura seja Aeriphus II, o mago da corte do antigo rei Philydio, ainda vivo (ou melhor, existindo...) e escondido nos inúmeros aposentos secretos do castelo. Quando perguntado a respeito de todas essas assombrações, o rei Thormy apenas ri e afirma que não passam de tolos boatos. Mas a rainha Rhavana não aparenta essa mesma certeza...

O quarto da Princesa Rhana é mantido trancado pela rainha, e intocado desde que ela fugiu para evitar o casamento com o Príncipe Mitkov, de Yuden. A rainha acredita, piamente, que a filha irá voltar, embora duvide que ela se submeta ao matrimônio arranjado para amenizar a relação entre os dois reinos. Há algumas semanas, Rhavana ouviu alguns barulhos estranhos vindos do aposento mas, ao abri-lo, não encontrou nada de diferente. Desde então, ela tem estado sempre atenta, tentando ouvir algum ruído quando passa pelo corredor do quarto de Rhana. Entretanto, o acontecimento jamais voltou a ocorrer.

O Protetorado do Reino

A "profissão" de aventureiro é muito comum em Arton. Tão comum que, além da costumeira guarda da cidade, o Imperador-Rei Thormy conserva, em Valkaria, um tipo de "unidade de elite", formada por alguns dos maiores heróis do Reinado. Eles são conhecidos como o Protetorado do Reino — os aventureiros oficiais do rei, agentes de extrema confiança, enviados em missões que exigem pequenos grupos com grandes habilidades. Tradicionalmente, em vez de

procurar e contratar aventureiros para trabalhos diversos, o rei delega essas missões ao Protetorado.

O regente de um reino que faça parte do Reinado também pode solicitar a ajuda do Protetorado, mas o pedido é sempre analisado, minuciosamente, pelo Imperador-Rei Thormy e seu Conselho, para que se tenha certeza de que a presença da equipe é realmente justificável. Mesmo assim, o Protetorado deve obediência apenas a Thormy e ao Conselho de Deheon.

O Protetorado é sediado no Palácio Imperial de Valkaria e, quando não estão em missão, seus membros mais graduados atuam como guarda pessoal da Família Real. Atualmente o comando é exercido por Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico. Embora a formação do grupo seja flutuante, com membros novos chegando e antigos membros saindo (ou morrendo!), alguns costumam ser vistos atuando com certa regularidade. Entre eles, a meio-elfa Allieny, guerreira e querida de Arkam; Maerthenim, anão ferreiro e guerreiro, um dos melhores armeiros conhecidos; Julian, mago de combate, criador da escola de magia das armas; Selena, arqueira humana, mas tão habilidosa quanto os melhores arqueiros elfos; Stronghold, o gigante; Janara, a espadachim; e Thierry, o louco sortudo, entre outros. Fazer parte do Protetorado — ou mesmo agir ao seu lado durante uma ou duas missões — será motivo de grande prestígio em todo o Reinado, mas apenas grandes aventureiros recebem essa honra.

Entre as maiores façanhas do Protetorado estão as primeiras expedições bem-sucedidas às áreas de Tormenta, para colher dados e capturar demônios para estudos. Mesmo assim, alguns de seus membros foram perdidos durante tais missões.

Recentemente, o Protetorado sofreu graves perdas durante a Batalha de Amarid, e está recrutando novos membros. Alguns devem ser colocados à disposição de Lady Shivara Sharpblade, de Trebuck, em razão da expansão da área de Tormenta local, e o aparecimento do temível Black Skull.

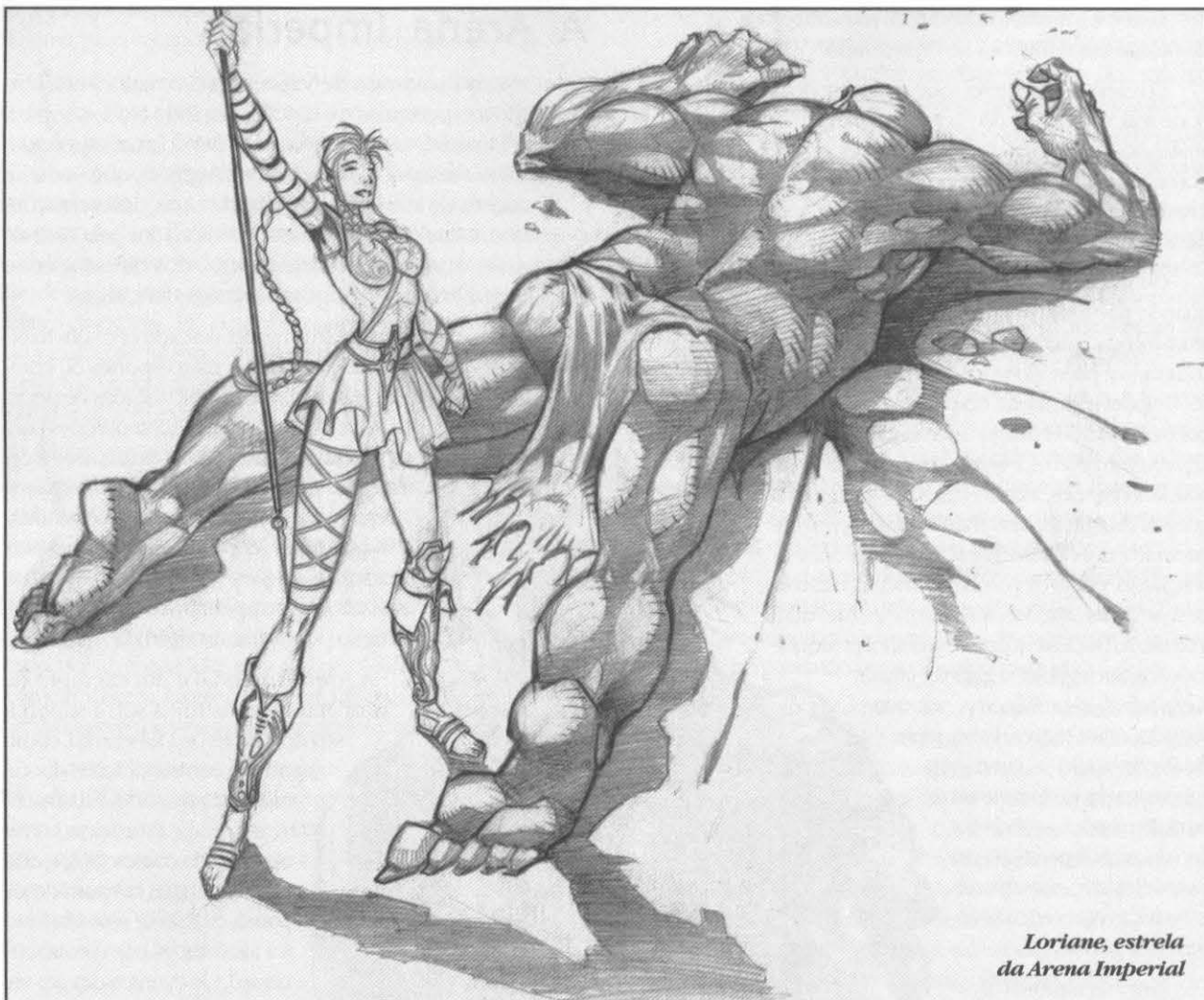
Arkam Braço-Metálico

A Arena Imperial

Próximo ao centro de Valkaria está o maior anfiteatro dedicado a espetáculos e exibições em todo o continente. É a Arena Imperial, capaz de acomodar até dois mil espectadores. Ali são realizados espetáculos semanais, que incluem competições de atletismo, corridas de bigas, apresentações de bardos, torneios de magia (supervisionados pela Grande Academia Arcana) e combates, simulados ou reais, entre gladiadores, animais selvagens e criaturas fantásticas.

O picadeiro principal é um pátio, cercado com um fosso murado (às vezes enchido com água para esportes ou combates aquáticos), com arquibancadas de pedra em três e quatro andares, acomodações para os esportistas, jaulas para os animais, e celas para prisioneiros. Há, ainda, espaços reservados para mercadores, que vendem bugigangas e comestíveis para os espectadores, sem mencionar as bancas de apostas (existe apenas uma banca oficial, mantida pela administração da Arena).

A Arena Imperial é um exemplo de arquitetura, construída sob a supervisão dos anões de Doherimm, como parte das comemorações de sua adesão ao Reinado. Atualmente, a Arena é patrocinada por uma liga de comerciantes, que visa atrair mais consumidores para a cidade (e esse objetivo foi alcançado, com muito sucesso). Os eventos devem ser antes aprovados pelo governo imperial, e apenas após várias restrições e exigências — principalmente com relação a combates mortais e a segurança de criaturas perigosas. Até agora, em toda a história da Arena, houve apenas um acidente grave — quando uma quimera sem asas fugiu, espalhando caos e terror pela cidade. Coincidência ou não, essa fuga ocorreu justamente durante uma visita de Katabrok, o Bárbaro...

Uma vez por mês, a guarda imperial concede aos prisioneiros condenados a oportunidade de lutar na Arena em troca da redução de suas penas. Esses combates são até a morte,

Loriane, estrela da Arena Imperial

mas nenhum prisioneiro é forçado a participar contra a vontade. Empresários são nomeados como responsáveis por esses detentos; aqueles que sobrevivem costumam abraçar a carreira de gladiador, mas lutando em modalidades menos perigosas.

Claro que nem todos os gladiadores são criminosos que lutam por liberdade — existem aqueles que apenas buscam fama ou fortuna. Também é verdade que nem todas as lutas são mortais; na verdade, quase todas são números muito bem ensaiados, e muitas mortes são simuladas. Existem ainda empresários que prendem seus lutadores com contratos muito rígidos, ficando com quase todo o seu dinheiro — muitas vezes, o gladiador até mesmo desiste de ter um funeral de acordo com sua crença.

Atualmente a maior atração na Arena Imperial é Loriane, a primeira gladiadora meio-elfa na história dos jogos. Antes de sua aparição, não se acreditava que mulheres pudessem realizar boas lutas, mas agora isso mudou para sempre. Ela tem beleza, carisma, habilidade, e uma história comovente: todos os ingredientes para cativar e emocionar o público, fazendo milhares torcer e vibrar em suas lutas — especialmente agora que ela se apresenta com um unicórnio, animal que todos sabem aceitar apenas amazonas puras e virgens!

A Grande Academia Arcana

Qualquer mago de Arton já ouviu falar da fabulosa Grande Academia Arcana de Valkaria, onde a magia é ensinada como se fosse qualquer outra disciplina acadêmica. Ali, um mago perseverante pode conquistar seus poderes, sem se arriscar em masmorras escuras nem lutar contra monstros e dragões. Tudo sob o olhar atento do grande Talude, Mestre Máximo da Academia, e um dos dois maiores magos vivos do mundo.

O sonho de qualquer mago é estudar na Grande Academia Arcana. Afinal, quem não gostaria de ver os mistérios e segredos das artes arcanas desvendados e explicados pelos estudiosos mais conceituados da história de Arton? Quem não desejaria ter acesso à maior biblioteca de grimórios jamais reunida? Ou ter a oportunidade de testar suas magias em laboratórios perfeitamente equipados e seguros?

Externamente, a Academia é um pouco decepcionante. Seria de se esperar uma torre imponente ou uma enorme construção repleta de runas mágicas, gárgulas e demônios de pedra empoleirados nos muros, e com raios e bolas de fogo saltando pelas janelas, certo? Bem, na verdade, a Grande Academia Arcana de Valkaria fica em uma casa pequena e discreta, perdida entre tantas outras em um bairro residencial, onde uma placa de metal envelhecido, presa acima da porta, diz simplesmente "Escola de Magia". Entrando pela porta, o visitante encontra apenas uma escrivaninha, uma cadeira e outra porta na parede oposta. Essa porta está trancada magicamente, e não pode ser aberta nem arrombada por qualquer meio normal.

A porta é aberta através de uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos freqüentadores da Academia. Quando a palavra é pronunciada em voz alta, a porta abre, e revela uma passagem mágica dimensional, que leva para uma vasta planície. E ali está, sobre uma colina, a verdadeira Grande Academia Arcana — um complexo universitário com várias torres e prédios. E esses, sim, expelem bolas de fogo e relâmpagos pelas janelas!

A Academia fica em um semiplano — um terreno quadrado com quatro quilômetros de lado — dado a Talude, o Mestre Máximo da Magia (título que ele próprio se deu, diga-se de passagem) pela própria Wynna, Deusa da Magia. Trata-se de uma "fatia" do próprio Reino de Wynna, que serve a dois propósitos básicos: o primeiro é que, por ser de natureza mágica, o próprio plano facilita o uso de magias arcanas; o segundo é que, por seu isolamento, a Academia dificilmente é alcançada por inimigos.

A Academia funciona como uma universidade moderna. Aceita qualquer aluno que possa pagar seus custos, com apenas algumas poucas restrições. Os aprendizes assinam um contrato onde se comprometem a obedecer ao diretor e aos professores, e jamais usar a magia para lucro ilícito — ou para trapacear durante a semana de exames. O contrato também determina que, após a conclusão do curso, o mago não utilizará seus poderes para o mal. Se o fizer, será caçado por enviados especiais (normalmente criaturas de outros planos), e terá seus poderes extirpados. Existem magias desenvolvidas especialmente com o propósito de remover os poderes dos infratores, como *magia perdida* e *lágrimas de Wynna* (veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 2: Magia).

Pessoas de qualquer raça capaz de utilizar magia podem se matricular na Grande Academia Arcana. Durante o último ano, foram aceitos até mesmo um elfo-do-mar (o que exigiu instalações especiais) e duas dragoas-gazelas de Galrasia.

Várias figuras notórias já passaram pela Academia — e algumas ainda permanecem lá, como professores ou consultores. Thanatus, o Arquilich, é o responsável pelo ensino de Necromancia (nenhum aluno costuma "cabular" suas aulas); Ignatus e Geófilus comandam a cadeira das magias elementais, enquanto o Magnífico Taandus ensina a arte da Ilusão (comenta-se que seu primeiro gesto, ao entrar na sala de aula, é verificar quantos alunos são reais, e quantos são ilusórios...) e a bela Lady Esplenda desvenda os caminhos dos Encantamentos e Feitiços. Todos obedecem ao Mestre Máximo Talude, que também ministra algumas aulas e palestras, mas tem, como função principal, coordenar toda a Academia.

Para facilitar o uso de magia por novatos, alguns aposentos da Academia ampliam as habilidades mágicas daqueles em seu interior: ali, eles recebem os benefícios de talentos como Acelerar Magia, Potencializar Magia, Maximizar Magia, Magia Penetrante, e outros. Naturalmente, esses benefícios são perdidos quando se deixa o aposento.

Ao final de um ano letivo na Academia, após concluir com sucesso os exames, o estudante recebe um nível de experiência como mago. É um avanço lento, mas com certeza mais seguro que viver como aventureiro.

A Pequena Tamu-ra

Valkaria tem várias comunidades exóticas dentro de seus limites. Povos de raças, nações e crenças semelhantes escolhem viver em certas áreas da cidade, criando "bairros" específicos. Existem o Bairro dos Anões, a Vila Élfica, a Favela dos Goblins, e bairros para bárbaros, halflings, minotauros, fanáticos religiosos e todo tipo de raça ou cultura. Mas nenhuma delas é tão exótica ou plena de mistérios quando a Pequena Tamu-ra, ou apenas Nitamu-ra.

Há cerca de cinqüenta anos, ainda durante o reinado de Philydio, o Tranqüilo, Valkaria recebeu uma comitiva vinda de terras muito distantes — terras além das intransponíveis Montanhas Sanguinárias. Aquela gente de olhos amendoados e voz gutural trouxe histórias sobre poderosos senhores da guerra, lordes dragões, guerreiros das sombras, duelos de honra, e costumes completamente desconhecidos. Essa comitiva foi enviada pelo imperador-dragão Tekametsu para conhecer as terras distantes, e mostrar a boa vontade do povo de Tamu-ra, o Império de Jade.

Os tamuranianos ofereciam alianças militares e comerciais vantajosas, muito apreciadas pelo regente de Valkaria. Após o primeiro contato, famílias começaram a viajar para Valkaria com o intuito de divulgar a cultura e obras dos maiores pensadores do Império de Jade. Assim se formou uma pequena comunidade oriental dentro da capital de Deheon, disposta a se integrar com o hospitaleiro povo do Reinado.

Infelizmente, para a desgraça completa dos tamuranianos, a Tormenta atacou sua ilha natal. Nuvens rubras derramaram chuvas de sangue ácido e relâmpagos inclementes sobre um império secular, chacinando toda a população. Os poucos infelizes que escaparam com vida estão loucos, incapazes de revelar o que realmente aconteceu. Tamu-ra não existe mais.

Prevendo o pior e sabendo que nada poderia ser feito para evitar a catástrofe, o imperador-dragão Tekametsu

realizou sua última e maior magia: pouco antes da chegada da Tormenta, ele reuniu todo o seu poder e transportou magicamente uma parte da cidade para o único lugar seguro que conhecia — as vizinhanças de Valkaria. Uma área contendo cerca de dois mil habitantes foi salva da Tormenta, e colocada placidamente no subúrbio de Valkaria, com todos os prédios e torres intactos. Ninguém teve notícias do imperador-dragão desde então; acredita-se que ele consumiu a própria vida para realizar a magia.

Os tamuranianos juraram lutar como aliados de Valkaria e nunca como inimigos, e essa gente é conhecida por manter a palavra, mesmo ao custo da própria vida.

Infelizmente, toda a alegria desse povo se perdeu com a destruição de sua amada ilha natal. Apegados às tradições, os últimos tamuranianos lutam para conservar seus costumes ancestrais e a pureza de sua gente. Matrimônios com "estrangeiros" não são permitidos. Os sacerdotes devem cultuar os deuses do Império de Jade e o imperador. Os magos são proibidos de freqüentar a Grande Academia Arcana. E os guerreiros devem seguir o tradicional código de conduta, o bushido.

Nos dias de hoje, a região transportada de Tamu-ra é conhecida como Nitamu-ra. Compreendendo a condição especial dos tamuranianos, o bom rei Thormy aceita a presença dos refugiados. Hoje em dia, dez anos após a tragédia, o bairro de Nitamu-ra segue as leis de Valkaria, mas com um daymio (um tipo de regente abaixo do imperador, atualmente o jovem Sumo-Sacerdote de Lin-Wu, Shiro Nomatsu) escolhido e sancionado pelo rei Thormy.

O povo do Império de Jade vê com bons olhos a cidade que os abrigou. Eles mantêm comércio e relações amistosas com o resto de Valkaria, chegando até mesmo a aprender sua língua (uma das poucas concessões que fazem).

Entretanto, o sumo-sacerdote Shiro Nomatsu encaminhou ao Imperador-Rei Thormy, recentemente, um pedido formal de concessão de terras. Ele acredita que os tamuranianos têm o direito de reerguer sua nação. Para tanto, solicitou uma área de médio porte ao norte de Deheon, onde seu povo poderia viver de forma independente, fora do julgo de Valkaria. Thormy vem analisando a proposta cuidadosamente. Muitos nobres do Conselho acreditam que aceitar a exigência de Shiro seria uma demonstração de fraqueza. Outros acham que tudo não passa de um plano do daymio para expandir seu poder e mais tarde atacar Valkaria.

Logicamente, Thormy sabe que todos estes medos são infundados. A honra é o bem mais precioso para um tamuraniano, e tal virtude jamais permitiria tamanha traição contra o povo que os acolheu em um momento tão difícil. Infelizmente, as conjecturas irreais dos nobres já chegaram aos ouvidos dos habitantes de Valkaria, que têm olhado os tamuranianos com olhos cada vez menos amistosos. Esses, por sua vez, adotaram a reclusão como resposta, evitando qualquer tipo de conflito mais sério.

Samurai de Nitamu-ra

A Favela dos Goblins

Mesmo a luminosa metrópole de Valkaria tem seu lado escuro — o lugar mais imundo da cidade, evitado por todas as outras raças. A Favela dos Goblins.

Não é uma favela como se costuma pensar, mas um bairro bastante pobre. Não há iluminação nas ruas (claro, pois goblins não precisam disso), o que torna o lugar ainda mais sinistro. Quase todas as casas são minúsculas, feitas com blocos de pedra, empilhados em forma semi-esférica, feito iglus. Difícil acreditar que tantos goblins consigam viver em casas tão pequenas — e de fato eles não vivem. Cada casa serve apenas para ocultar a entrada de uma toca subterrânea maior.

A maior parte da Favela dos Goblins fica abaixo do solo. Sob seus casebres, eles conservam uma complexa rede de cavernas e túneis — incluindo um grande templo subterrâneo para Tenebra, um culto proibido em Valkaria. Os túneis têm extensas passagens, que levam a várias outras regiões da cidade. As autoridades não conhecem a existência dessas passagens, um segredo muito bem guardado por todos os goblins.

Um senso de solidariedade governa a Favela: qualquer goblin em busca de abrigo ou proteção será bem recebido ali — e não há lugar mais seguro em Valkaria para um goblin em fuga, pois será quase impossível encontrá-lo. Mas, para humanos ou membros de outras raças, entrar na Favela é um convite à encrenca. Os goblins ficam extremamente assustados com a presença de estranhos, e podem reagir com violência.

Aqueles que se arriscam assim mesmo, podem se deparar com bandos de assaltantes, armadilhas, ou até perigos maiores — dizem que os goblins criam lobos, assim como os humanos criam cachorros domésticos. A guarda de Valkaria realiza patrulhas regulares para encontrar e matar esses lobos, mas nunca consegue acabar com todos eles.

A Pequena Colina

Pequenas comunidades de halflings podem ser encontradas em quase todos os pontos do Reinado, mas uma delas merece destaque. Fica dentro das fronteiras de Deheon, perto de Valkaria. É conhecida como Pequena Colina.

A Pequena Colina é uma área pacífica e tranqüila, alguns quilômetros ao sul de Valkaria. Ali vivem aproximadamente 2.000 halflings. Embora não fique exatamente dentro dos limites da cidade, está subordinada as suas leis — um destacamento de guardas mantém ali um posto permanente, sendo esses os únicos humanos residentes no local. Na verdade, uma vez que nunca foi registrado um crime sequer na Pequena Colina, esse posto é conhecido entre os soldados imperiais como o trabalho mais fácil que existe.

Chegando a Valkaria pelo sul, a passagem pela Pequena Colina é obrigatória — e os viajantes costumam fazer uma pausa para aproveitar suas estalagens, boa comida e divertimentos. A economia local se baseia também no cultivo de tabaco.

Embora o deus Hyninn seja tido como o criador dos halflings, ele não é a divindade principal da raça. O topo da colina maior abriga um templo onde se louvam Marah e Lena. Hyninn costuma ser venerado apenas por halflings aventureiros.

Além do Reinado

O Rio dos Deuses

O maior rio de Arton serve de fronteira entre a Grande Savana ao norte e o território do Reinado ao sul. Esse gigantesco curso d'água nasce a leste, nas Montanhas Sanguinárias, e atravessa todo o continente até desaguar no litoral sudoeste.

O rio é perfeitamente navegável em quase toda a sua extensão, mas atravessá-lo não é nada fácil: em alguns pontos ele é tão largo que nem é possível ver a outra margem — um viajante equivocado pode até pensar que está diante do mar, como os primeiros exploradores acreditaram no passado. O Rio dos Deuses é fundamental para abastecer rios menores, e fornecer água para todo o norte do Reinado, mas ele também dificulta a exploração e expansão humana em direção ao centro de Arton; em sua outra margem existem apenas alguns vilarejos de pescadores.

É fato conhecido que muitas criaturas perigosas habitam o Rio dos Deuses, incluindo versões de água-doce dos elfos-do-mar. Além disso, a área de Tormenta formada recentemente sobre o Pântano de Tyzzis provocou estranhas mutações em criaturas que habitavam cavernas submersas, libertando-as no Rio dos Deuses. Essas criaturas têm atacado o reino de Callistia.

A Grande Savana

Além do Rio dos Deuses, ao norte do Reinado, fica a imensa extensão de planície conhecida como a Grande Savana. É um lugar de clima quente e grandes extensões de vegetação rasteira, interrompidas apenas por pequenas florestas e colinas.

A Savana é rica em vida selvagem, habitada por grandes manadas de herbívoros, como búfalos e antílopes, que por sua vez são atacados por carnívoros. Gafanhotos-tigres, leões atrozes, e crocodilos estão entre os predadores mais comuns, mas existem espécies mais raras e perigosas.

Numerosas tribos bárbaras fizeram desse lugar seu lar. São povos humanos de pele negra, conhecidos por sua perícia com lanças, e pelo uso de grandes escudos coloridos. Em geral, não praticam a agricultura; são grupos nômades que vivem da caça e coleta, mudando de uma região para outra quando os recursos locais se esgotam. Existem também bárbaros não-humanos, em geral orcs e meio-orcs, em constante conflito com os humanos.

Uma área de Tormenta formada no extremo oeste da Grande Savana afastou dali os bárbaros e animais. No entanto, comenta-se que uma pequena tribo está venerando os demônios e o Lorde da Tormenta que os comanda.

O Deserto da Perdição

O centro-norte de Arton é desértico — um deserto tão vasto e seco quanto o Saara africano da Terra. Sob esse aspecto o continente se parece muito com a África, com sua forma triangular e um deserto ao norte. A diferença é que no Saara as pessoas não desaparecem magicamente... ou aparecem!

"Deserto da Perdição" é um nome adequado; qualquer peregrino que ousa se aventurar em suas areias tem grande chance de nunca mais retornar. Por outro lado, aumentando ainda mais o mistério, muitas vezes surgem no horizonte caravanas ou viajantes nunca vistos nesse mundo antes! Eles chegam falando de outros mundos, lugares com três luas, sóis negros, névoas eternas... Coisas bizarras assim. O único elemento comum nos relatos dos viajantes é a passagem de uma tempestade de areia.

Estudiosos chegaram à conclusão de que existe um grande número de portais mágicos ativos por todo o deserto. Quando entram em funcionamento, formam uma tempestade de areia, que engolfa e transporta todos na região para outro deserto arenoso, em outro mundo. Durante séculos, o Deserto da Perdição tem sido responsável por levar e trazer criaturas e aventureiros de outros mundos.

Os únicos habitantes conhecidos do lugar são os salteadores da tribo de Sar-Allan, adoradores do deus-sol Azgher. Envoltos em vestes que escondem seus rostos, eles são mestres em sobrevivência no deserto (conta-se que conseguem extrair água de pedra!). Dizem que os Sar-Allan conhecem os segredos da tempestade de areia, e são capazes de escolher os mundos a serem visitados — portanto, costumam ser procurados por aventureiros perdidos para mostrar o caminho de casa. Como tradição, os Sar-Allan só ajudam aqueles que provarem seu valor, derrotando, em combate, os melhores guerreiros da tribo.

As Montanhas Sanguinárias

Todo o lado leste de Arton é margeado por uma cordilheira montanhosa, a maior conhecida nesse mundo. Como uma muralha titânica, ela separa o continente e o oceano. Além de um obstáculo geográfico em si mesmas, essas montanhas também colocam outro perigo no caminho daqueles que tentam cruzálas: são habitadas por todo tipo de dragões, monstros e criaturas fantásticas. Por isso são chamadas "Montanhas Sanguinárias".

Enquanto as áreas de Tormenta abrigam demônios, e a ilha de Galrasia é habitada por dinossauros, as Montanhas Sanguinárias são povoadas por praticamente todos os outros tipos de monstros existentes em Arton. Sem dúvida um lugar onde a vida humana é difícil, embora não impossível.

Repletas de cavernas, túneis e crateras naturais, as Sanguinárias são ideais como esconderijo para monstros — especialmente dragões. Quase todos os dragões de Arton adotam essas montanhas como covil; elas são muito altas, de difícil acesso, com caça abundante, e excelentes para emboscar aventureiros. Dragões de quase todas as espécies podem ser encontrados aqui, desde dragões brancos glaciais habitando os picos gelados, até dragões negros vivendo em crateras sulfurosas.

Além de dragões, as Sanguinárias são infestadas de outras criaturas — ursos, carneiros monteses, lagartos-gigantes, javalis, lobos, grandes felinos, gorilas-da-montanha, minotauros selvagens, licantropos, morcegos-gigantes, serpentes... Até hoje expedições da Grande Academia Arcana tentam catalogar todas as espécies, e a cada ano, quase mil novos animais ou monstros são descobertos.

Por sua periculosidade e dificuldade de acesso, as Sanguinárias também costumam ser usadas como esconderijo por vilões que desejam ficar distantes de "heróis intrometidos". O monstro chamado Dragão-de-Aço foi secretamente construído em uma de suas cavernas. Além disso, conta-se que a fortaleza ambulante de Mestre Arsenal está atualmente posicionada em uma das montanhas.

Apesar de tudo isso, existem comunidades humanas nas Montanhas Sanguinárias. Tribos bárbaras vivendo sem metal forjado, nem outras peças "avançadas", cada uma com seus próprios hábitos e costumes — mas quase todas têm pelo menos uma característica em comum: elas adotam algum tipo de animal ou monstro como seu totem, um símbolo sagrado, com o qual vivem em harmonia. O urso, o leão-da-montanha, o lagarto-gigante, o grifo... cada tribo tem seu próprio totem. Aos melhores guerreiros de cada tribo é confiado um irmão-fera, um animal sagrado que será seu companheiro por toda a vida. Esses guerreiros de elite são chamados "cavaleiros de feras".

Nas Sanguinárias fica a montanha mais alta de Arton, atingindo cerca de treze quilômetros de altura. Vista à distância, ela revela a forma perturbadora de um imenso dragão enrodilhado em repouso — e por isso recebeu o nome de Monte do Dragão Adormecido. Se fosse uma criatura viva, o dragão teria pelo menos sessenta quilômetros de comprimento — com certeza o maior e mais perigoso monstro sobre a face de Arton. Felizmente, é apenas uma montanha. Ou assim esperamos...

Galrasia, o Mundo Perdido

A ilha de Galrasia fica situada no Mar Negro, próxima à costa sudoeste de Arton. É uma ilha única, cheia de vida. Na verdade, alguns dizem que Galrasia tem vida DEMAIS.

Galrasia emana uma poderosa força vital, que nenhuma outra região do mundo pode igualar. Qualquer organismo vivo no local recebe seus efeitos benéficos. A cura natural funciona duas vezes mais rápido. Qualquer magia de cura consegue, automaticamente, efeito máximo (como se recebesse os benefícios do talento Maximizar Magia).

Este é o lado bom. Agora o lado ruim: essa mesma força vital faz com que todas as criaturas da ilha atinjam dimensões monstruosas. Quase todos os animais nativos são enormes, versões atrozes de animais normais. Aqui temos croco-

Galrasia

Piratas do Mar Negro

dilos de quinze metros e sapos quase tão grandes quanto porcos. As aranhas, besouros, centopéias, escorpiões e outros artrópodes "gigantes", que infestam masmorras no resto do mundo, são realmente imensos neste lugar.

A vida vegetal também é farta e exuberante. A grama rasteira comum atinge a altura dos joelhos, e algumas árvores chegam a meio quilômetro de altura. Plantas carnívoras e outros monstros vegetais são freqüentes.

Galrasia é uma ilha cercada de muitos mistérios. Um deles é a presença de monstros ancestrais: aparentemente, a energia vital da ilha também impediu a extinção de criaturas há muito desaparecidas no resto do mundo. O lugar abriga dinossauros, mastodontes, tigres dente-de-sabre e outras feras pré-históricas.

Os dinossauros da ilha são de tamanho "normal" (para dinossauros, pelo menos); ao que parece, as leis naturais que limitam o tamanho das criaturas também impediram que os lagartos terríveis se tornassem maiores. Sua aparência e poderes, contudo, são bem diferente dos dinos convencionais. Temos tiranossauros com caudas espinhosas, velociraptores com garras de lagosta, e triceratops capazes de cavar tão rápido quanto tatus. Alguns dinossauros de Galrasia têm habilidades camaleônicas, sendo capazes de mudar de cor mais rápido que a vista; outros possuem ferrões venenosos, ou podem exalar gases tóxicos.

Não existem humanos nativos em Galrasia, mas a ilha é habitada por numerosas tribos de homens-lagarto. Na verdade, o lugar parece ser o berço de todas as raças sauróides conhecidas — homens-lagarto, reptantes, trogloditas e outros. A forma de vida mais avançada em Galrasia são os antropossauros, ou povo-dinossauro.

O Mar Negro

Entre a costa sudoeste de Arton-Norte e a ilha de Galrasia fica o Mar Negro, a região marinha mais perigosa desse mundo.

O Mar Negro é habitado por quase todos os tipos de monstros marinhos conhecidos — que não apenas atacam navegantes, mas também travam combates espetaculares entre si mesmos. Lulas gigantes enfrentam dinossauros marinhos em batalhas titânicas, enquanto exércitos de elfos-do-mar guerreiam contra o povo das sereias.

Não é raro ver monstruosidades marinhas emergindo nas praias para atacar o "mundo seco". Por essa razão, as nações dessa parte do Reinado — Tapista, Hershey, Petrynia, Lomatubar e Fortuna — mantêm fortes e torres de vigília com soldados armados para rechaçar monstros e invasores. São constantes os ataques de elfos-do-mar, que tentam roubar armas de aço.

Ataques de piratas também são comuns no Mar Negro, sendo esse o território do temido capitão James K. e sua Irmandade Pirata. Ao contrário dos piratas tradicionais, que atacam navios mercantes, os bucaneiros de Arton têm, como alvo favorito, as expedições de aventureiros — que, em geral, retornam de suas missões feridos, cansados e carregados de tesouros mágicos.

O Mar do Dragão-Rei

Situado entre a costa sudeste de Arton-Norte e as ilhas de Khubar, o Mar do Dragão-Rei tem esse nome por ser o lar de Benthos, o Rei dos Dragões Marinhos.

Conta-se que Benthos comanda um vasto reino submarino secreto nessa região, onde é servido por uma população inteira de dragões-marinhos e outras criaturas. Este reino, no entanto, é protegido pela mágica do dragão-rei e nunca foi encontrado. As intervenções de Benthos nos assuntos do "mundo seco" são raras — em tempos recentes, ele destruiu a antiga capital de Bielefeld, em socorro aos nativos de Khubar, seu povo protegido.

O Oceano

Sob as ondas de Arton existe um mundo tão rico quanto na superfície — apenas desconhecido. Pelo lado de cima, seus oceanos parecem normais, mas abaixo são bem diferentes.

Ao contrário do que ocorre nos mares da Terra, em Arton a água é sempre clara. A presença de algas luminosas microscópicas compensa a falta de luz do sol. A visibilidade é excelente, mesmo em grandes profundidades — metade da visão normal na atmosfera. Apenas em certas regiões, sob condições especiais (tempestades de lama, vulcões submarinos, regiões tóxicas ou profundas demais, onde as algas não podem viver...), a visibilidade pode ser prejudicada.

O Abismo é um desses tenebrosos lugares. O ponto mais profundo do mundo marinho de Arton, a dezenas de quilômetros da superfície; nesse lugar a luz nunca chega, o frio é intolerável, e a pressão esmagaria um humano feito um ovo. Até onde se sabe, apenas criaturas resistentes e macabras — como as nereidas abissais — conseguem viver ali.

O mundo submarino de Arton também tem regiões menos hostis, mas ainda perigosas. Próximo à costa leste do continente existem ruínas daquilo que pode ter sido uma antiga civilização, anterior à chegada dos elfos em Lamnor, repleta de lendas sobre tesouros escondidos — assim como monstros cuja simples visão pode roubar a alma de um homem. Outras histórias falam de um vulcão submarino onde Tay-Gorell, o flamejante deus-salamandra, aguarda pelo dia em que o oceano secará, e ele finalmente estará livre para transformar Arton em cinzas. E existe ainda a lenda de Helena, a enguia-rainha, uma divindade maligna aprisionada no fundo do oceano pelo deus Khalmyr, ansiosa por vingança.

Um fenômeno estranho ocorre nos mares de Arton: às vezes, as correntes oceânicas trazem águas mágicas, saturadas de oxigênio, onde os habitantes da superfície podem respirar normalmente — é impossível se afogar. A passagem dessa água especial (que os marujos chamam de "ar molhado") em uma região pode durar dias, ou semanas. Aventureiros não equipados para viagens submarinas costumam consultar os mapas de correntezas para fazer com que suas expedições coincidam com o ar molhado.

Parte 2
Conquista

"Quando a sombra da morte passar pelo globo de luz

Trazendo ironicamente a vida que trará a morte

Terá surgido o emissário da dor

O arauto da destruição

Seu nome será cantado por uns

E amaldiçoado por outros

O sangue tingirá os campos de vermelho

Um rei partirá sua coroa em dois

E a guerra tomará a tudo e a todos

Até que a sombra da morte complete seu ciclo

E a flecha de fogo seja disparada

Rompendo o coração das trevas"

A Profecia

Embora Arton seja hoje o continente mais desenvolvido, abrigando importantes reinos como Deheon, Yuden, Bielefeld, Petrynia, Sckharshantallas, e cidades importantes como Valkaria, Triunphus, Malpetrim e tantas outras, nem sempre foi assim.

Há muito esse título pertencia a Lamnor, a vasta ilha-continente situada ao sul de Ramnor (hoje Arton) e abaixo do Istmo de Hangpharstyth. Lamnor foi o berço das grandes civilizações que viriam a dominar o mundo. Mas, após a ancestral Grande Batalha, os habitantes e nobres das três nações revoltosas, responsáveis pelo enorme conflito, foram banidos de Lamnor, exilados para o inexplorado e selvagem continente norte. O tempo faria com que a grande caravana formada por esses exilados superasse as dificuldades, e transformasse o novo lar no principal ponto de civilização do planeta.

Naquela época, anterior a tudo que conhecemos hoje, surgiu a profecia. Uma lenda que, se comprovada, traria dor e morte a todos em Arton. Uma profecia prevista não pelos humanos, tidos como destinados a conquistar Arton, mas por uma raça cruel e sanguinária de humanóides selvagens e mesquinhos: os goblins gigantes, conhecidos como bugbears.

Registrada em uma enorme roda feita de pedra, gravada em uma língua muito antiga — desconhecida por muitos sábios e estudiosos; alguns deles acham que essa possa ser a língua de antigos deuses —, a curiosa profecia previa o nascimento de um novo líder. Uma criatura incomum, capaz de unificar todas as tribos selvagens, e levar a raça bugbear a patamares nunca antes alcançados. Ele seria o flagelo dos deuses. A foice de Ragnar, o Deus da Morte dos goblinóides. O carniceiro impiedoso. Aquele que todos os seres de bem viriam a odiar por sua sede de morte e destruição.

Thwor Ironfist.

Este é, sem dúvida, o líder do qual falava a profecia.

Thwor Ironfist

Muitos estudiosos arriscaram suas vidas tentando resgatar a história dessa abominável criatura. Muitos perderam suas vidas estudando a profecia escrita na pedra, tentando comprová-la ou refutá-la, e, ao mesmo tempo, procurando uma salvação — caso Thwor fosse realmente o grande líder profetizado. Nessa altura, depois de tudo o que foi realizado por seus exércitos, já não resta a menor dúvida sobre isso.

Thwor nasceu sob a benção de um eclipse. Seu corpo era tão anormalmente grande e forte que o parto resultou na morte da criatura que lhe deu à luz. Para a raça dos bugbears, um eclipse é a passagem da sombra de Ragnar, o Deus da Morte, que leva todos os mortos e amaldiçoados com ele em seu passeio noturno. Essa foi a resposta para a primeira parte da profecia.

Em sua infância, Thwor já se distinguia das "crianças" normais de sua hedionda raça. Era maior, mais forte, e mais introspectivo que os outros. Tinha um ar mais sábio, fazia perguntas que ninguém sequer havia pensado em fazer, questionava a tudo e a todos. Quando lutava com outros de sua idade, mostrava a ferocidade de um adulto. Tinha quase o dobro do peso de alguém com a sua idade e, já nessa época, era visto com um misto de medo e respeito.

Apesar da profecia, poucos se importavam realmente com o fato de Thwor ser ou não o líder previsto pela antiga lenda. Todos exceto Ghorm, o chefe da tribo local. Foi ele que, incentivado por Gaardalok, o astuto clérigo de Ragnar, tornou-se o responsável por transmitir os primeiros conhecimentos rudimentares de estratégia a Thwor. Era pouco, verdade, mas suficiente para despertar a sede que tornaria aquele bugbear o grande líder que é hoje.

O ancião fazia questão de treinar o jovem pessoalmente, além de conversar com ele todas as noites sobre a profecia e seu futuro glorioso. Chegou um tempo, entretanto, em que os conhecimentos passados por Ghorm já não eram suficientes — métodos ultrapassados e antigos que desagradavam Thwor. Para ele, tudo em sua sociedade era inadequado. Ele simplesmente não entendia como sua tribo e seus compatriotas podiam se restringir a uma área selvagem e limitada como Arton-sul, acuados pela presença dos humanos em Arton, enquanto havia todo um mundo "lá fora".

Incapaz de conter a própria ambição, Thwor fez o que poucos de sua raça haviam feito antes: abandonou a caverna onde morava, e partiu para conhecer o resto do continente, viajando sob disfarce. Cada lugar existente era um terreno a ser conhecido e conquistado. Enquanto percorria o Reinado, oculto por andrajos para esconder sua verdadeira natureza, o bugbear observava cada cidade, cada vilarejo por onde passava. As maravilhas que via reforçavam ainda mais sua crença: jóias, dinheiro, armas e uma infinidade de coisas extraordinárias. E tudo aquilo... Todas aquelas coisas... Podiam ser tomadas! Os humanos eram fracos e dispersivos, perdidos em suas preocupações comerciais e intrigas políticas. Se ele, Thwor, conseguisse unir as tribos goblinóides em um único objetivo, então não haveria exército humano que pudesse detê-lo.

O Primeiro Massacre

Thwor retornou a Arton-sul, e começou a fazer contato entre duas tribos goblinóides próximas a Farddenn, uma pequena vila habitada por humanos. Negociou com os chefes das respectivas tribos, na tentativa de organizar um ataque simultâneo ao vilarejo. Entretanto, assim como sua própria família, os líderes não mostraram intenção de abandonar o local onde estavam — e não tinham propriamente o dom para longas discussões. Seus territórios serviam às necessidades limitadas da comunidade, e a caça era farta. Uma rota de comércio próxima os abastecia de vítimas sem grande esforço.

Dessa forma, Thwor teve seu primeiro plano frustrado. E aprendeu sua primeira lição.

Sabendo que argumentar jamais seria a chave, o bugbear desafiou e matou os dois líderes que haviam recusado sua proposta. No alto de uma rocha, carregando consigo as duas cabeças decepadas diante dos membros das tribos, Thwor proclamou sua liderança dali em diante. Ele cresceu ouvindo histórias sobre a ocasião especial em que havia nascido, sobre deuses e destino. Já era tempo de tirar proveito disso.

— Sou o punho de ferro de Ragnar — disse ele —, o líder das lendas. Seguir-me é garantir a glória de nossa raça. Opor-se a mim é desafiar nosso deus. Somos uma raça forte. Devemos mostrar nossa força a todos. Já é hora de ocupar nosso devido lugar neste mundo.

Talvez tenha sido a visão das cabeças decepadas, ou o discurso inflamado de Thwor o fator decisivo. O fato é que as duas tribos se uniram a ele, criando a semente maldita da ameaça que hoje paira sobre Arton.

Atacando Farddenn em uma onda devastadora, a força unida das duas tribos — somada à firme e selvagem liderança do ainda jovem bugbear — trouxe a primeira vitória. Pelo que se sabe, todos os habitantes foram mortos. Casas foram saqueadas e incendiadas. Homens, mulheres e crianças serviram de alimento. Era o início da destruição.

Thwor prosseguiu com seu discurso. Quando a palavra não era suficiente, seu exército eliminava os descontentes. Outras tribos procuravam, e se uniam voluntariamente, ao grande líder. Ao invés de provocar ódio e procura por vingança, a estratégia de intimidação de Thwor atraía cada vez mais simpatizantes. Todos os goblinóides admiravam um líder forte.

Foi nessa época que Gaardalok voltou a fazer parte da vida de Thwor Ironfist. O sacerdote afirmava que era essencial que o general tivesse alguém em contato direto com seu deus, para determinar seus desígnios. Além do mais, forças místicas eram sempre úteis quando se tratava de combate contra humanos. E, sem dúvida, Gaardalok era o xamã mais poderoso do Deus da Morte.

Thwor aceitou a presença do ancião bugbear, e adotou-o como seu principal conselheiro. Na época, intimamente incerto sobre a veracidade da profecia da qual parecia fazer parte, o general pretendia se aproveitar da influência do sacerdote para unificar as tribos. Ragnar era um deus conhecido por muitas

tribos e raças diferentes. Se a força falhasse, tinha certeza de que a fé não falharia. Usaria a própria superstição de seus semelhantes para manipulá-los.

Gaardalok, por sua vez, sabia de tudo isso e muito mais. Tinha certeza de que Thwor era o líder lendário previsto na profecia, e aos poucos o convenceria disso. Também orientaria o líder em suas conquistas, dando conselhos sábios para que pudessem triunfar. Em troca, mesmo sem saber, Thwor estaria espalhando a crença no Deus da Morte, diminuindo os devotos de outros deuses, e concretizando o plano maior de Gaardalok: conquistar para Ragnar um posto de destaque entre os vinte principais deuses do Panteão. E quando isso acontecesse, o ancião bugbear seria, sem a menor sombra de dúvida, aclamado como o grande Sumo-Sacerdote do Deus da Morte.

Elfos e Hobgoblins

As batalhas esparsas entre humanóides não eram os únicos conflitos em Lamnor — nem mesmo eram o conflito mais importante. Muito antes do nascimento de Thwor Ironfist, uma guerra mais longa e sangrenta estava em andamento: elfos contra hobgoblins.

Uma possível explicação para o início dessa guerra confunde-se com o próprio surgimento do povo élfico na ilha-continente de Lamnor. Os elfos são a raça humanóide mais antiga de Arton, e, por esse motivo, muito pouco se conhece sobre sua origem. Dizem que, ao contrário dos humanos — nascidos em Lamnor pela vontade dos deuses antes de rumar para o norte —, os elfos vieram de longe. Chegaram pelo oceano em barcos enormes, desembarcando na costa oeste de Lamnor, e dando início à construção de Lenórienn ("Novo Lar" em seu antigo idioma), capital da nação élfica. É uma história controversa; quando interrogados a respeito, os elfos não confirmam, nem negam.

O território escolhido pelos elfos para estabelecer sua nação era ocupado por hobgoblins, raça nativa do local. Descontentes com aquelas inconvenientes criaturas presentes em sua nova morada, os elfos iniciaram uma caçada implacável aos hobgoblins, para "limpar" a área escolhida. Incapazes de enfrentar as flechas e a magia dos elfos, os goblinóides foram então forçados para o sul. Livres das criaturas, os elfos iniciaram, então, a construção da gloriosa cidade de Lenórienn.

A derrota surtiu um efeito curioso sobre os hobgoblins. Talvez por uma questão de instinto de sobrevivência, a raça começou a desenvolver novas armas e ferramentas, dominando técnicas antes conhecidas apenas pelos humanos. No espaço de apenas alguns séculos, os hobgoblins se tornaram o povo goblinóide mais desenvolvido de Lamnor em armamentos e máquinas de guerra.

Embora o poder da nação élfica fosse inquestionável, suas relações com os reinos vizinhos não eram das melhores. Khinlanas, o regente elfo na época, recusava a visita de emissários, e não permitia a passagem de rotas comerciais através de território élfico. Seu governo se baseava em isolar os elfos de todas as outras raças — a própria raça élfica se considerava perfeita, evitando contato com "raças inferiores".

Tamanha arrogância e xenofobia irritaram os humanos que habitavam Lamnor na época, que desistiram de qualquer relação diplomática, e passaram a ignorar a presença dos elfos na região. Foi assinado um tratado entre as nações humanas vizinhas a Lenórienn; de acordo com o Tratado de Lamnor, nenhum reino humano próximo a Lenórienn poderia interferir nos assuntos élficos e vice-versa. Fosse para o bem, fosse para o mal.

Coincidência ou não, os hobgoblins retomaram a ofensiva pouco depois da assinatura do Tratado. E, dessa vez, as coisas seriam diferentes; enquanto a confiança excessiva dos elfos deixou-os despreparados para a guerra, o esforço dos hobgoblins em desenvolver nova tecnologia foi recompensado. O ataque repentino das imensas e assustadoras máquinas de guerra por pouco não derrubou Lenórienn.

Dessa vez, sem condições de expulsar os hobgoblins, os elfos podiam apenas se defender. A Infinita Guerra atravessou os séculos sem pender para um lado vencedor... Até a chegada dos bugbear e seu comandante Thwor Ironfist.

A Aliança Negra

Enquanto elfos e hobgoblins guerreavam, boa parte do restante de Lamnor havia sido conquistada por Thwor. Ele havia se concentrado em cidades e vilarejos distantes dos grandes centros e com poucas defesas. Sua estratégia era sempre dizimar todos os habitantes, para que a notícia da formação de seus exército jamais chegasse a reinos maiores antes que seu plano estivesse totalmente completo.

Havia chegado a hora de encarar desafios maiores, grandes reinos e capitais que se interpunham em seu caminho. A cidade fortificada de Remnora era o primeiro obstáculo. Habitada principalmente por humanos, contava com um poderoso exército que jamais havia perdido qualquer batalha. A única saída para o bugbear seria o uso da estratégia militar e sofisticadas máquinas de guerra.

Thwor sabia que os hobgoblins dominavam técnicas avançadas de combate, e dispunham de impressionantes máquinas de guerra. Entretanto, também tinha consciência da guerra que esses goblinóides travavam há tempos contra os elfos. Enquanto esse conflito não terminasse, o general bugbear jamais teria qualquer chance de incluir os hobgoblins em suas fileiras. Além disso a própria Lenórienn poderia ser fonte de problemas para o avanço das forças de Thwor. Foi nesse momento que o grande general desenvolveu sua primeira jogada de mestre, demonstrando imenso potencial como estrategista.

Primeiro, ele recuou os exércitos presentes no território de Remnora, simulando o que parecia ser uma retirada. Liderando um terço de suas tropas, o líder dos bugbears rumou até uma área de conflito entre elfos e hobgoblins. Thwor encontrou uma única solução para seus dois problemas: a aliança com os hobgoblins, que possuíam catapultas e outros maquinários capazes de derrubar Remnora.

O bugbear se aproveitou da extrema autoconfiança dos elfos e de um descuido da guarda pessoal da corte para penetrar em Lenórienn e raptar a princesa Tanya, a filha do regente Khinlanas. A prisioneira elfa foi oferecida ao comando hobgoblin como prova da boa vontade: Thwor anexaria imediatamente suas forças a dos hobgoblins, e ajudaria a derrubar a cidade dos elfos de uma vez por todas. Em troca, eles se uniriam aos exércitos de Thwor no restante da campanha para aniquilar as cidades humanas do continente.

Formava-se, assim, a Aliança Negra.

O rapto da princesa Tanya, de dentro do próprio palácio real, foi um golpe duro demais para o regente elfo Khinlanas e seus súditos. Desmoralizados, em inferioridade numérica, e encurralados ante a selvageria da Aliança Negra, os elfos tombaram. Lenórienn caiu.

Respeitando o Tratado, nenhum reino humano se envolveu no conflito. Mesmo quando as torres da outrora gloriosa cidade élfica queimaram, iluminando a escura noite de Lamnor, nenhum reforço foi enviado. Os elfos que se recusaram a fugir (ou que não conseguiram) foram cruelmente assassinados. A cabeça de Khinlanas foi suspensa no centro da antiga cidade, como um estandarte da vitória hobgoblin. Hoje, a área correspondente a Lenórienn foi rebatizada com o nome de Ramaakk e pertence aos hobgoblins, como parte do acordo com Thwor.

Atualmente os elfos são um povo sem pátria e repleto de mágoa. Boa parte dos sobreviventes fugiu para o norte, em direção a Arton, prevendo o massacre que viria a seguir. Talvez por rancor, quase nenhum elfo sobrevivente se importou muito em alertar os outros reinos sobre os planos de conquista da Aliança Negra — e aqueles que o fizeram não foram levados a sério.

A Ascensão de Ragnar

Após a queda de Lenórienn, o caminho ficou aberto para os exércitos unificados de bugbears e hobgoblins. Já nessa altura, Thwor não precisava nem mais convocar novos recrutas. Tribos de goblinóides de todo o continente viajavam quilômetros para se encontrar com as forças da Aliança Negra, e se unir a suas fileiras. A Aliança Negra crescia cada vez mais, esmagando, sem dificuldades, os exércitos que tentavam deter seu avanço.

A fúria dos goblinóides

Cada reino, cada cidade tomada era transformada em nova morada para os goblinóides, mudando o panorama do continente. E, em cada uma delas, Gaardalok garantia que pelo menos um templo de Ragnar fosse erguido, de preferência no mesmo local onde antes se encontrava o templo de um deus rival.

Não demorou para que raças menores como kobolds, orcs e outras deixassem de lado suas divindades para cultuar o Deus da Morte. Uma rara exceção são os hobgoblins que ainda temem abandonar totalmente o culto à divindade original da raça. Mesmo assim, a devoção fervorosa dos membros do exército, e a crença total no fato de que o general bugbear seria o grande enviado, fizeram com que o sonho de Gaardalok se realizasse; Ragnar ascendeu ao Panteão, assumindo o papel de Deus da Morte e de todas as raças goblinóides.

Em uma noite sem lua, Gaardalok foi atraído para fora de sua tenda por uma voz — e encontrou um pequeno amuleto feito de ossos e tendões trançados. Ao colocá-lo, consumou-se o fato pelo qual tanto esperara: ele assumiu, a partir daquele momento, o manto de sumo-sacerdote de Ragnar.

Khalifor: a Última Barreira

Após anos de conquistas e massacres, a Aliança Negra se encontrava no ponto alto. Faltava apenas uma batalha final para abrir o caminho para o continente norte: derrubar a cidade-fortaleza de Khalifor.

Khalifor havia sido construída há muito anos, quando Ramnor ainda não havia sido colonizado. Temia-se que, do norte, pudessem vir invasões de bárbaros ou de tribos de monstros. Por isso, a fortaleza foi construída no Istmo de Hangpharstyth, que separa os dois continentes. A ameaça nunca veio, e o forte acabou servindo apenas para conter os exilados que insistiam em tentar voltar para Lamnor. Com o tempo, o lugar tornou-se uma verdadeira cidade, cheia de defesas e, teoricamente, intransponível.

Quando as primeiras forças da Aliança Negra — um pequeno contingente, destacado apenas para reconhecimento — chegou às proximidades de Khalifor, os membros do Conselho já tinham conhecimento da ameaça.

Durante anos, os rumores chegaram à cidade, mas foram ignorados, encarados como boatos exagerados de aldeões bêbados. Além disso, Khalifor havia se tornado uma cidade completamente auto-suficiente. Era raro o cidadão que deixava a fortaleza por qualquer motivo, dificultando a comprovação dos relatos.

Foi somente quando um elfo e um halfling — Thalin e Boghan, respectivamente — chegaram, trazendo uma pequena meio-elfa de cabelos vermelhos, e afirmando serem sobreviventes de um massacre promovido por Thwor em Fortsam, uma cidade próxima, que os boatos foram realmente levados a sério.

Do lado da Aliança Negra, uma simples análise da situação já mostrava a Thwor que a conquista de Khalifor não seria fácil. A posição geográfica e o terreno acidentado nas redondezas de Khalifor tornavam difícil o avanço do numeroso exército. As defesas da cidade também prometiam ser um grande desafio para as imensas máquinas de guerra dos goblinóides. O fato de que a cidade-fortaleza conseguia ser totalmente auto-suficiente acabava com as chances de que um cerco pudesse ser bem-sucedido.

As forças de Khalifor também não podiam tomar a ofensiva. Não sem o reforço imediato de forças enviadas pelo Reinado. Ghallen Forandi, o Conselheiro-Mór, já havia enviado dezenas de pedidos ao reino de Tyrondir — mas teve todos polidamente recusados. Algumas respostas afirmavam que não era hora de enfraquecer as forças do Reinado, com a ameaça da Tormenta pairando sobre todos. Outras simplesmente insinuavam que a Aliança Negra era apenas fruto de um boato exagerado. Porém, Ghallen sabia que o principal motivo das recusas era a antiga rivalidade entre os povos do norte e do sul, incapazes de esquecer totalmente as mágoas resultantes da Grande Batalha. Para piorar, Balek III, o regente de Tyrondir, era descendente direto de Wynallan I, um dos nobres exilados.

Desse modo, criou-se um impasse nos dois lados do conflito iminente. Restava apenas aguardar. E assim foi, durante muito tempo.

A Queda de Khalifor

Durante esse tempo pouco aconteceu.

O Conselho de Khalifor investiu suas fichas nas tentativas dos sábios para decifrar o real significado da profecia bugbear. A primeira parte prevê seu nascimento e conquistas; a segunda, sua queda e morte. Muito já foi teorizado sobre o que é realmente a "flecha de fogo" mencionada no texto. Muitos acham que se trata de um item mágico, uma flecha capaz de aniquilar, definitivamente, a ameaça do general bugbear. Outros acreditam que a explicação é mais indireta, e a flecha é apenas uma metáfora referindo-se ao objeto real. Por via das dúvidas, grupos de aventureiros foram enviados por toda Arton para investigar qualquer rumor sobre a suposta flecha, mas sem sucesso.

A Aliança Negra aproveitou para expandir e diversificar suas forças, treinando novos clérigos e forças armadas. As posições já conquistadas no continente sul foram fixadas, renomeadas, e devidamente estabelecidas. Uma máquina de guerra imensa e misteriosa — a Carruagem de Ragnar — começou a ser construída, lenta e metodicamente, nas cavernas do território ocupado próximo do istmo.

Conflitos menores entre os dois exércitos aconteciam vez ou outra, quando batedores dos dois lados se encontravam, ocasionalmente, no espaço que separava o acampamento principal da Aliança e a cidade-fortaleza. Por um certo período, muitos suspeitaram que Thwor tinha desistido de seu intento. Muitos até tinham deixado o medo de lado, conscientes da "superioridade humana" e da força de Khalifor, que jamais seria derrubada.

Apreensivo, Ghallen Forandi retomou, nos últimos meses, as tentativas de negociação com Tyrondir, e finalmente

conseguiu uma resposta positiva. O Conselheiro-Mór sabia que Thwor tinha, entre seus destacamentos, uma nova máquina de guerra (um grupo de aventureiros inteligentemente disfarçados como goblinóides havia comprovado o fato). Mas, com um contingente de forças tyrondinas sendo encaminhado, o exército de Khalifor poderia tomar a iniciativa do combate, e reverter as chances desfavoráveis. Ghallen se aprofundou em planos de guerra, convocou seus generais, e fez um pronunciamento público. Foram semanas de excitação e otimismo. O exército local se preparou para a batalha que seguiria, e passou a aguardar as tropas auxiliares vindas do continente. Khalifor resistiria, e seu povo comemoraria, em breve, a vitória contra as forças malignas do general bugbear.

As forças de Tyrondir jamais chegaram. Passavam dois dias do prazo estipulado quando a Carruagem de Ragnar surgiu no meio de Khalifor, escavando através do solo, e despejando centenas de hobgoblins dentro da cidade-fortaleza. Simultaneamente, uma quantidade enorme de destacamentos da Aliança Negra estabeleceu-se nas proximidades das muralhas, munidos de catapultas e outros instrumentos de demolição leves e desmontáveis. Em seguida, vieram os cavaleiros e o próprio General.

Os portões de Khalifor se abriram, e o exército humano, confuso e desesperado, avançou para uma batalha campal selvagem e desigual.

Ghallen Forandi era um ex-soldado que havia assumido o posto de Conselheiro-Mór por aclamação popular, após realizar o fantástico feito de rechaçar a primeira tentativa de invasão da Aliança Negra, utilizando catapultas voltadas para o lado oposto ao qual o exército avançava. Ele morreu como um herói, enfrentando o próprio Thwor Ironfist em uma batalha que ficaria na memória dos pouquíssimos sobreviventes do massacre.

Dentro de pouco tempo surgiu o resultado inevitável: a última barreira havia sido vencida.

Khalifor, finalmente, foi conquistada.

A Situação Atual

Com a queda de Khalifor, a Aliança Negra tem, agora, um ponto fixo e extremamente fortificado para defender sua posição no continente sul. É dito, inclusive, que modificações foram feitas, com base nos anos de pesquisa dos goblinóides, no intuito de reforçar ainda mais o lugar, agora rebatizado com o nome de Ragnarkhorrangor (algo cuja tradução aproximada poderia significar "Escudo de Ragnar").

Ao utilizar a situação crítica de Khalifor para vingar seus ancestrais, Balek III acabou colocando o Reinado em uma posição delicada — e herdando, para si, os problemas que antes eram de seus rivais sulistas. Balek imaginava que Thwor se contentaria com a tomada da cidade-fortaleza, e pararia ali seu avanço. Mas ele estava enganado.

Pouco a pouco, e de maneira metódica, a Aliança Negra parece estar se preparando para retomar a ofensiva. E o reino de Tyrondir é, sem dúvida, o próximo alvo.

Agora, é Balek quem tenta, desesperadamente, conseguir ajuda do Reinado para deter a invasão. Mesmo tendo sido repreendido publicamente por suas ações (que, diga-se de passagem, não são totalmente conhecidas; o que se pensa, no Reinado, é que o contingente enviado foi menor que o esperado, e chegou tarde demais para estabelecer as defesas de maneira apropriada — não que o exército jamais foi encaminhado a Khalifor), o regente já conseguiu que algumas forças de resistência fossem enviadas. Entretanto, o exército reunido é insuficiente, na prática, e está estabelecido a centenas de quilômetros da cidade-fortaleza.

Quem tem se aproveitado muito bem dessa situação é o Príncipe Mitkov, de Yuden, fazendo discursos inflamados a favor da fortificação de Tyrondir, e o envio de suas próprias forças à região do conflito. Para isso, entretanto, ele exige ser coroado Imperador-Rei, tomando o posto pertencente a Thormy. Para que isso aconteça, é preciso que todos os regentes do Reinado aprovem a mudança — algo que, apesar da efetiva propaganda de Mitkov, e o apoio de reinos como Zakharov a Yuden, parece longe de acontecer.

Claro que a situação pode mudar de uma hora para outra, caso Thwor Ironfist resolva avançar com força total sobre Tyrondir...

Muitos se perguntam: porque os grandes heróis de Arton ainda não se envolveram no conflito? Por que Vectorius e Talude, os maiores magos vivos no mundo, ainda não fizeram nada a respeito? E quanto ao Protetorado do Reino?

Alguns ainda acreditam que a ajuda não deve tardar, principalmente agora que a Aliança Negra tomou Khalifor. Mas há rumores sobre uma explicação mais fatídica: reunidos em conselho, os mais poderosos heróis de Arton decidiram que a Tormenta é uma ameaça mais importante que a invasão goblinóide. Além disso, Thwor não é um bugbear comum — sua chegada foi arquitetada pelos deuses, e não pode ser detida até que a profecia se cumpra. Ataques frontais a Thwor dificilmente resultarão em sucesso: de acordo com os membros presentes no conselho, Thwor é virtualmente imortal. Portanto, aos grandes heróis só resta uma coisa a fazer: esperar que a profecia se realize.

A Aliança Negra forma o mais poderoso e terrível exército de Arton. As várias raças que o compõem têm papéis diferenciados: os bugbears, mais fortes entre os goblinóides, formam a infantaria, e também ocupam postos de comando; os hobgoblins constróem e operam máquinas de guerra, além de atuarem como arqueiros e estrategistas; os goblins formam pequenos grupos de assalto ou patrulha sob o comando de um líder (ou rei, entre eles) que cavalga um lobo; os orcs extraem minérios e forjam armas; e os ogres, fortes mas estúpidos, atuam apenas como soldados. Cada acampamento militar ou cidade conquistada pela Aliança Negra abriga centenas de membros de todas essas raças.

A queda de Khalifor

Gatzvalith, o Lorde da Tormenta

Parte 3
O Terror Vem do Céu

Tormenta.

Mesmo em um mundo infestado de feiticeiros malignos, povoado por dragões, e atacado por demônios, nunca antes uma única palavra foi capaz de evocar tanta preocupação e medo na história de Arton. Mesmo agora que o general bugbear Thwor Ironfist e a Aliança Negra dos goblinóides tornaram-se uma ameaça real, a Tormenta é, inquestionavelmente, um perigo ainda mais mortífero.

Não há dúvida de que ela existe. A única pergunta é: como o mundo vai sobreviver a ela?

Por onde passa, a Tormenta destrói tudo aquilo que chamamos de vivo e belo. Ela parece expulsar os elementos que formam o mundo natural, restando apenas uma insuportável aridez e a não-vida. Aqueles que tentam descrever uma área de Tormenta falam de um pesadelo tentando ocupar o lugar da realidade — ou pior, um pesadelo se TORNANDO realidade.

Mas, afinal, o que é a Tormenta? Histórias de horror sobre seu ataque trazem relatos confusos e conflitantes — uma tempestade mística, um efeito dimensional, nuvens de sangue, chuva ácida, relâmpagos destruidores, uma horda invasora de demônios... Infelizmente, até onde os estudiosos da Grande Academia Arcana e da Ordem de Tanna-Toh puderam descobrir, a Tormenta é tudo isso. E muito mais.

E justamente esse "muito mais" permanece um mistério. As mentes mais brilhantes de Arton se empenham em pesquisar o fenômeno — incluindo Vectorius e Talude, os maiores magos viventes de Arton, entre outras figuras ilustres. Expedições de aventureiros tentam penetrar no território maldito para desafiar seus horrores, trazendo preciosos relatos. Muito foi descoberto, mas cada resposta traz centenas de novas perguntas e suspeitas. Com plena certeza, sabe-se apenas que a tempestade mágica de sangue é poderosa, destrutiva e absolutamente maligna.

Tantas dúvidas e rumores sobre a Tormenta estão trazendo pânico ao mundo. De onde ela veio? Onde vai atacar a seguir? Como pode ser detida? E a dúvida mais angustiante: será que ela PODE ser detida?

Tormenta em Tamu-ra

Uma das maiores ilhas de Arton abrigou, em outros tempos, uma nação vasta e exótica, apoiada em fortes tradições de nobreza, honra e espiritualidade. Esse reino trazia o nome de Tamu-ra, que significa "Império de Jade".

A cultura de Tamu-ra era muito semelhante àquela encontrada no Japão medieval da Terra. Daymios governavam feudos sob o comando do imperador. Honrados e bravos guerreiros samurai protegiam a aristocracia, enquanto furtivos clãs ninja assombravam as montanhas como fantasmas, e ordens de

magos e monges exerciam atividades místicas. Humanos, anões, elfos, e outras raças habitavam Tamu-ra, incluindo dragões — nesse reino, dragões de coração nobre ocupavam lugares de destaque na sociedade. O próprio imperador de Tamu-ra era um dragão.

Devotada a proteger e honrar seus valores ancestrais, a bela nação de Tamu-ra provavelmente teria mudado muito pouco com a passagem dos milênios. Os mesmos palácios de bambu e papel, as mesmas fazendas de cultivo de pérolas, os mesmos templos seculares em honra aos deuses e dragões.

Mas veio a Tormenta.

Ela apareceu sem dar sinal, exceto um calafrio em pessoas mais sensíveis. No início, parecia uma tempestade tropical, apenas outra entre muitas que assolavam Tamu-ra de tempos em tempos. Não demorou até que os cidadãos notassem algo errado, a garra gelada do medo espremendo seus corações; as nuvens de chuva eram negras, sim, mas também carregadas de vermelho. Como se estivessem prestes a derramar sangue em vez de água. E assim o fizeram.

Choveu sangue em Tamu-ra. Sangue vermelho e ferroso, mas não humano — uma substância maléfica que ardia ao toque, derretendo carne e ossos. Quase todas as criaturas da ilha morreram em agonia durante as primeiras horas da tempestade. Logo após, vieram os relâmpagos descendo sobre as cidades, explodindo casas e torres, soterrando as vítimas, ou privando-as de seu precioso abrigo contra a maléfica chuva. Seis milhões de tamuranianos encontravam uma morte lenta e cruel.

Pouco antes da tragédia, o imperador-dragão Tekametsu empregou todo o seu poder mágico para transportar uma parte da cidade-capital até Valkaria — essas afortunadas almas não testemunharam o horror que estava por vir. Além desses, os poucos sobreviventes eram marinheiros, pescadores e outros que estavam em alto-mar no instante do ataque — mas esses infelizes não foram poupados. Além da chuva e dos raios, eles viram algo tão terrível que nenhuma mente racional poderia tolerar. Hoje, quase todos estão loucos, olhando para o vazio e gritando a noite. Acima de tudo, eles entram em pânico quando vêem sangue: dizem que, anos depois da tragédia, um dos sobreviventes gritou, e morreu de puro pavor, logo após colher uma rosa e ferir o dedo em seus espinhos...

Além dos habitantes da área transportada, os únicos remanescentes saudáveis de Tamu-ra são aqueles que estavam longe no momento da catástrofe — viajantes, peregrinos, mercadores e aventureiros. Atualmente, a maior comunidade de tamuranianos no mundo é Nitamu-ra, um tipo de "bairro tamuraniano" existente em Valkaria. Seus pouco mais de três mil habitantes tentam reunir fragmentos de sua cultura e conhecimento para preservar sua identidade, e honrar a memória de seus ancestrais. Dizem que o imperador-dragão de Tamu-ra sobreviveu à tragédia, e agora vive ali secretamente; ele comanda Nitamu-ra e costuma contratar aventureiros para resgatar livros, pergaminhos e artefatos nativos de sua antiga terra.

Áreas de Tormenta

A passagem de uma revoada de dragões ou um exército goblinóide seria preferível a um ataque da Tormenta. Dragões e hobgoblins, ao menos, vão embora após fazer sua pilhagem e provocar a destruição desejada; mas a Tormenta é eterna, perene, imutável.

Pelo que se viu até hoje, uma região visitada pela tempestade mística jamais volta a ser como antes. O ataque inicial é muito mais violento, e dias depois dos raios e da chuva ácida, as nuvens cessam de rugir — mas nunca, nunca desaparecem. O azul terá sido para sempre roubado do céu, agora bloqueado por nuvens rubras raivosas. A paisagem fica impregnada com um vermelho forte e opressivo.

O lugar é agora uma área de Tormenta.

Áreas de Tormenta são, atualmente, os lugares mais perigosos do mundo conhecido. Apenas os maiores heróis podem ter esperança de se aventurar em tais regiões, e retornar com vida; viver ali, impossível. Embora os efeitos mais cataclísmicos se manifestem apenas durante os primeiros dias da Tormenta, ainda assim o lugar permanece extremamente hostil à vida humana. Pancadas de chuva ácida, neblina venenosa, tempestades elétricas e outros fenômenos macabros são freqüentes.

Os demônios responsáveis pela primeira onda de ataque permanecem por ali, caçando remanescentes, devorando corpos, vagando, voando e rastejando pelo lugar. Desde o início, suspeitava-se que tais monstros eram nativos, e serviam a algum poder maior. Hoje não existe mais suspeita, mas sim certeza — como o mundo viria a descobrir mais tarde.

Poucos dias depois que a tempestade cai, a paisagem está corrompida. Não há vegetação, exceto por algumas árvores negras e retorcidas. Alguns aventureiros afirmam que tais "árvores" são, na verdade, um tipo de predador demoníaco, que agarra, e mata, aqueles que se aproximam demais. O terreno, em geral, é árido e rochoso, mas, em alguns lugares, podem ser encontrados rios e lagos formados pelo mesmo ácido escarlate que cai do céu em chuvas.

A impressão é que o lugar foi convertido em um reflexo maligno do que era antes. Casas, castelos, e outras estruturas têm sua forma rearranjada. As paredes parecem feitas com uma mescla de ossos, pedra e metal enferrujado. O vermelho e o negro tomam conta de tudo. Sombras, que alguns dizem ser as almas daqueles mortos pela Tormenta, perambulam incessantemente, incapazes de alcançar o descanso eterno.

Clima Mortal

A tempestade de raios e a chuva ácida que marcam a chegada da Tormenta são mais intensas durante os primeiros 1d6 dias, destruindo quase tudo sob as nuvens sangrentas. Mais tarde, o clima se torna menos hostil, mas ainda perigoso: em áreas de Tormenta, jogue 1d6 uma vez por hora, de acordo com a seguinte tabela:

A destruição de Tamu-ra

1-3) Nenhum fenômeno hostil até a próxima hora.

4) Chuva ácida. Personagens e objetos desprotegidos sofrem 1 ponto de dano por rodada de exposição. A chuva dura 1d6x10 minutos.

5) Tempestade elétrica. Jogue 1d6 uma vez por minuto: um resultado 1 significa que os personagens são atingidos por um raio não-mágico, que provoca uma explosão, atingindo todos a até 9 m do ponto de impacto (8d6 pontos de dano). Um teste de Reflexos (CD 22) reduz o dano à metade. Os raios caem durante 1d6x10 minutos.

6) Neblina venenosa. Essa névoa tóxica provoca 1 ponto de dano por turno, enquanto os personagens estiverem respirando. Personagens que não respiram, ou que são imunes a veneno, não são afetados. Dura 1d6x10 minutos.

Um teste bem-sucedido de Conhecimento (áreas de Tormenta) (CD 15), permite prever, com 1d4 minutos de antecedência, a ocorrência destes efeitos climáticos. A magia experimental *proteção contra a Tormenta* (veja em **TD20: Guia do Jogador**) protege totalmente contra esses efeitos... Enquanto funciona!

Efeitos da Tormenta

Se aproximar de uma área de Tormenta já seria prova de grande bravura (ou estupidez). Arriscar-se em suas regiões periféricas vai além dos limites da prudência. Mas invadir suas partes mais profundas, e retornar com vida, torna você um dos maiores heróis de Arton.

O efeito mais imediato de uma área de Tormenta é o medo; quem observa suas paisagens macabras, pela primeira vez, tem a clara impressão de estar vivendo um pesadelo. Quando se aproxima da área, qualquer personagem deve fazer imediatamente um teste de Vontade (CD 26). Em caso de falha, a vítima sofre os mesmos efeitos da magia *medo* durante 1d6x10 minutos. Criaturas imunes ao medo — como paladinos de 2º nível ou mais, ou personagens com o talento Coragem Total — dispensam esse teste. Bônus oferecidos pela Aura de Coragem dos paladinos, ou a habilidade de Inspirar Coragem dos bardos, se aplicam normalmente.

Uma vez no interior da área, os personagens começam a sentir seus efeitos maléficos. Por sua natureza maligna e sobrenatural, qualquer criatura desse mundo que entra em uma área de Tormenta tem suas forças e poderes reduzidos, recebendo quatro níveis negativos. A magia *proteção contra a morte* e similares não têm efeito contra essa perda; apenas *proteção contra a Tormenta* pode fazê-lo.

Itens mágicos transportados para uma área de Tormenta também têm sua eficiência reduzida. Armas e armaduras mágicas sofrem -2 de redutor em seus bônus (uma peça +4 se torna +2; uma peça +2, ou +1, se torna uma peça normal). Itens de outros tipos sofrem apenas -4 de redutor em seu nível de conjurador.

Nenhum tipo de cura funciona aqui, seja natural ou mágica; é totalmente impossível recuperar Pontos de Vida em áreas de Tormenta. Personagens não recuperam seus PVs, nem com descanso, nem com magia. Habilidades como regeneração ou cura acelerada não funcionam.

Para cada 24 horas na área, deve-se fazer um teste de Fortitude (CD 20). Falhar no teste significa receber mais quatro níveis negativos. A dificuldade do teste aumenta em +2 para cada dia seguinte. Níveis negativos são restaurados de forma normal quando se deixa a área, mas itens mágicos devem ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude (CD 10, +2 para cada dia inteiro de exposição), ou não retornam ao normal.

Áreas de Tormenta têm, ainda, um efeito colateral extra: a vermelhidão que vem das nuvens torna toda a paisagem rubra, e fica difícil distinguir cores. Em geral, aquilo que já era vermelho ou amarelo parece mais claro, enquanto coisas azuis ou verdes ficam quase negras.

Habitantes da Tormenta

A tempestade não traz apenas nuvens vermelhas, chuvas de sangue ácido e relâmpagos destruidores. Com ela chegam também certos tipos de criaturas que só podemos classificar como demônios.

Áreas de Tormenta são habitadas — mas não por criaturas vivas. Pelo menos, não criaturas vivas como conhecemos. Até onde se sabe, esses seres macabros existem em muitos tamanhos e formas; os menores percorrem a periferia, enquanto os maiores e mais perigosos ficam nas partes mais profundas. Mas não se engane! Até mesmo o menor demônio da Tormenta pode dizimar um grupo de aventureiros inteiro.

As espécies conhecidas de demônios da Tormenta são descritas na Parte 5: Criaturas.

A Tormenta Avança

A tragédia em Tamu-ra ocorreu há mais de uma década. Desde então, todos preferiram acreditar que foi um fenômeno isolado, uma aberração da natureza — e que nunca voltaria a ocorrer. Infelizmente, estavam todos errados.

A primeira notícia sobre um novo ataque da Tormenta veio quatro anos depois, de um nômade do Deserto da Perdição; ele afirmava ter presenciado o mesmo fenômeno, as mesmas nuvens sangrentas destruindo tudo (felizmente, não havia muito para se destruir naquela região remota). Pensou-se que o nômade era apenas vítima de uma miragem ou ilusão, mas novos relatos chegaram de outras partes de Arton. Além de vários pontos do Deserto, grandes áreas de Tormenta ocupam boa parte da Grande Savana e um trecho significativo das Montanhas Sanguinárias.

Desde então, a única área próxima de uma zona habitada a ser tomada pela Tormenta foi o Pântano de Tyzzis, além do Rio dos Deuses, na fronteira do reino de Trebuck. Dada a imprevisibilidade do fenômeno, precauções foram tomadas pelo Conselho de Trebuck. Forte Amarid, uma antiga e enorme fortaleza abandonada — situada em uma grande ilha no Rio dos

Deuses — voltou a ser ocupado com exércitos. Magos e estudiosos também se instalaram ali, ansiosos pela rara oportunidade de estar tão próximos de uma área de Tormenta. Mesmo Lady Shivara viria a fixar residência no lugar. Seria a primeira linha de defesa do reino contra a ameaça desconhecida.

Durante muito tempo, esperou-se um ataque vindo do outro lado do rio. Mas o tempo foi passando, e nada acontecia. Estudos mostravam que não havia alteração no tamanho da área. Expedições de aventureiros eram organizadas para pesquisa e coleta de material para estudos. Poucos retornavam, mas aqueles que conseguiam eram tratados como heróis. E os tesouros que traziam — na forma de relatos, criaturas capturadas, ou mesmo ferimentos — ajudava os magos no preparo de magias que pudessem combater os efeitos nocivos da tempestade. Cada migalha de informação sobre a Tormenta e seus demônios era preciosa.

Vez ou outra, um demônio se arriscava a voar na direção da fortaleza, sendo então abatido ou capturado. Alguns foram enviados à Grande Academia Arcana para estudos. Sendo esses os únicos sinais de investida do inimigo, durante mais de um ano Trebuck esteve preparada para um ataque que jamais aconteceu.

A Batalha de Amarid

A calmaria fez diminuir a tensão. Comerciantes e plebeus viram em Forte Amarid e seus arredores novas oportunidades, voltando a se estabelecer no local. Os soldados, outrora sempre vigilantes e prontos para lutar, agora andavam tranqüilos pelas ruas das novas cidades vizinhas. Apenas uma pequena parte do contingente permanecia de guarda nas muralhas. O que antes era uma fortaleza militar, pronta para a guerra, transformou-se em uma cidade comum.

Todos esperavam um ataque pelo outro lado do Rio dos Deuses. Todos esperavam um avanço das nuvens, trazendo a tempestade e os demônios.

Todos estavam errados. Pois a Tormenta vem do céu.

Aconteceu durante as festividades do Dia do Acordo Pacífico, feriado que comemora o tratado de paz e cooperação entre os reinos de Sambúrdia e Trebuck. As nuvens rubras se formaram rápido, despejando raios e chuva ácida. E, então, vieram os demônios-inseto, destroçando todos que encontravam pela frente.

O massacre foi total. Pouquíssimos sobreviveram. Menos ainda conservaram alguma sanidade. Lady Shivara escapou graças aos esforços de Sorvaloth, o mago da corte, que, com sua magia de teletransporte levou-a para longe. Em poucas horas, a área havia sido tomada.

Forte Amarid se encontra ocupado por demônios. Sua própria estrutura retorcida e escura, transformada em uma versão cruel e diabólica da construção original.

Com esse trágico acontecimento, a regente resolveu deixar as sutilezas de lado. Após enviar diplomatas por todo o Reina-

Forte Amarid

do, e fazer um discurso emocionado frente ao Conselho de Deheon, ao povo de Valkaria, e ao próprio Imperador-Rei Thormy, Lady Shivara conseguiu reunir um grandioso exército, formado por soldados de várias partes do Reinado. Em três meses, todos estavam prontos para o primeiro ataque frontal e em larga escala à Tormenta.

A expectativa era grande. Além de Lady Shivara, os membros mais graduados do Protetorado do Reino também comandavam as tropas, entre outros heróis poderosos. O próprio Talude, Mestre Máximo da Magia, acompanhava os movimentos das tropas, e oferecia proteção mágica a essas. Seu rival, Vectorius, Senhor de Vectora, preferiu uma abordagem diferente, reforçando o exército do Reinado com sua cavalaria de grifos — todos devidamente fortificados com magia.

Nunca antes, no mundo dos mortais, tanto poder de combate foi reunido contra um único inimigo. Naquele dia, as forças de Arton tiveram sua melhor chance contra a Tormenta.

Nem isso foi suficiente.

Após poucas horas de batalha, as forças do Reinado foram dizimadas. Mesmo protegidos por magia, muitos soldados caíam vítimas do próprio terreno maldito, queimados por ácido, sufocados pelo nevoeiro tóxico, ou fulminados por relâmpagos. Os demais eram chacinados por hordas infindáveis de criaturas, em número e variedade nunca antes vistas em qualquer outra área de Tormenta.

O Protetorado perdeu metade de seus membros. Apenas os heróis mais poderosos conseguiram escapar, e, mesmo assim, a muito custo. Esses perceberam que algum tipo de poder imenso havia se instalado em Forte Amarid — um poder jamais visto na face de Arton. Um poder tamanho que pôde dissipar, sem dificuldade, as fortíssimas magias de proteção que preservavam as vidas dos combatentes reunidos para enfrentar a Tormenta, magias essas lançadas pelos próprios Talude e Vectorius. Talvez por essa razão, aparentemente nenhum deles ousa penetrar na Tormenta em pessoa.

Das centenas de soldados reunidos, não mais que cinqüenta sobreviveram. Desses, apenas quinze retornaram com a sanidade intacta — os demais foram reduzidos a farrapos humanos com as mentes destroçadas. A derrota foi amarga, mas, pelo menos, trouxe mais informações sobre o poder oculto sob a Tormenta.

Alguém, ou alguma coisa, reina em Forte Amarid.

Lordes da Tormenta

Durante muito tempo, a Academia Arcana sustentou que os demônios da Tormenta vistos até então eram, apenas, peões. Soldados rasos de um "exército" muito maior, que seria liderado por criaturas ainda mais poderosas. Talvez os próprios responsáveis pela Tormenta.

Agora, após a Batalha de Amarid, não existe mais dúvida quanto a isso. Sozinhos, os demônios não teriam sido adversários para o poder combinado dos maiores heróis do Reinado. Mas os arquimagos foram capazes de identificar poderes e magias incríveis emanando de Forte Amarid — poder mágico suficiente para rivalizar com os deuses!

A existência de um ser misterioso, com tanto poder, ainda é puramente hipotética. No entanto, a criatura já recebeu o nome sinistro de "Lorde da Tormenta". É quase certo que cada área de Tormenta é governada por um desses Lordes, instalados em alguma estrutura no centro do fenômeno.

A real extensão do poder dos Lordes ainda é desconhecida. Entre outras habilidades, acredita-se que eles possam controlar, livremente, o clima nas áreas de Tormenta — lançando chuva ácida e neblina venenosa contra grandes tropas. Também é possível que consigam ver e ouvir tudo que os demônios menores vêm e ouvem (o que é assustador, pois algumas dessas criaturas perambulam disfarçadas pelo Reinado, como os demônios do tipo shinobi). Principalmente, os Lordes também podem conceder poder maligno àqueles que aceitam servi-los, gerando, assim, os algozes conhecidos como "servos da Tormenta". O diabólico Black Skull é, atualmente, o mais conhecido entre eles.

A verdadeira aparência do Lorde que reside em Amarid não é conhecida. Alguns sobreviventes afirmam ter visto, flutuando acima das torres, uma figura que lembrava um humanóide brutal, em armadura negra, usando uma capa negra e um elmo ornamentado com chifres de carneiro. Infelizmente, tais relatos podem muito bem ser fruto da insanidade — pois outros sobreviventes descrevem uma criatura totalmente diferente.

A própria Lady Shivara relatou que pôde "sentir" a criatura em sua mente, tentando atraí-la e corrompê-la com a promessa de incontáveis desejos a serem realizados. Ao mesmo, tempo um nome ecoava em sua mente: Gatzvalith. Felizmente, Shivara foi lançada longe da zona de combate antes que algo mais grave acontecesse.

Levando em conta o que aconteceu em Trebuck, é possível que o tempo necessário para a manifestação de um Lorde seja variável. Os arquimagos têm certeza de que Gatzvalith só entrou em cena algum tempo depois que a Batalha de Amarid havia começado. Isso levanta a teoria de que os Lordes talvez necessitem de certo número de sacrifícios para surgir. Por outro lado, também é possível que a própria chegada do Lorde faça surgir o fenômeno. Muito sobre a Tormenta ainda é incerto.

Levando em conta, também, que uma área de Tormenta drena a energia vital daqueles que ali entram, existe, ainda, a hipótese de que sejam, na verdade, regiões de um plano material alternativo. Partes de uma dimensão maligna e decadente, que, por algum motivo, está ocupando partes de nosso próprio mundo.

De qualquer forma, se nada for feito para derrotar os Lordes da Tormenta, é certo que Arton está condenado.

Gatzvalith sobrevoa Forte Amarid

Rei Thormy de Deheon

Parte 4 Lendas

Aleph Olhos Vermelhos

Aleph Olhos Vermelhos é um dos mais poderosos magos do mundo conhecido — dizem, capaz de rivalizar até mesmo com Vectorius e Talude. No entanto, ele não conquistou esse status com empenho ou aprendizado: simplesmente recebeu seu poder de Wynna, a Deusa da Magia, uma divindade conhecida por seu comportamento caprichoso, exótico e imprevisível (em outras palavras: uma deusa um tanto maluquinha). Ela, sem mais nem menos, decidiu que tornaria Aleph um mago estupidamente poderoso.

Assim, o mago recebeu de Wynna uma graça que é também uma maldição: Aleph teria poderes assombrosos, e seria para sempre imortal, mas nunca em sua vida poderia separar-se de seu amuleto, um presente ofertado pela própria deusa. Se tal coisa acontecer, o mago cairá doente, e morrerá em pouco tempo, a menos que o artefato seja recuperado.

O amuleto usado por Aleph não pode ser destruído nem anulado por meios mortais. Ele também não emana magia alguma, nem oferece imortalidade ou magia para qualquer outra pessoa que usá-lo. É apenas um símbolo — o verdadeiro poder vem de Wynna, que pode "fechar a torneira" quando bem entender. Wynna está pronta para tomar de volta sua dádiva, como castigo pela falta de cuidado com sua linda jóia.

Poucos sabem sobre a imortalidade de Aleph. Talude tem conhecimento sobre sua existência, mas Vectorius apenas ouviu rumores sobre ele. O grande poder do mago é mantido em segredo pelo próprio — ele prefere uma vida solitária, viajando pelo mundo, e raramente passando duas vezes pelo mesmo lugar. A única lembrança que as pessoas guardam de sua passagem é a mortiça e insólita cor avermelhada de seus olhos, um efeito colateral causado pela bênção da deusa ("Ahn, acho que assim ele fica mais charmoso...").

Aleph dedica sua vida eterna a desvendar os segredos do mundo, aprendendo tantas formas de magia quanto possível. Apesar da imensa energia bruta oferecida por Wynna, na verdade ele conhece poucas magias — mas tem todo o tempo do mundo para dedicar-se ao estudo de mais e mais feitiços.

Infelizmente, a bênção de Wynna acabou tornando Aleph muito arrogante e descuidado (dizem que ele já era assim antes). Ele acredita que nada em Arton pode ferí-lo ou matá-lo — o que, em grande parte, não deixa de ser verdade.

Em alguns lugares do Reinado, comenta-se que Aleph anda obcecado em encontrar uma arma ou magia para derrotar a Tormenta. Alguns dizem, inclusive, que ELE seria o culpado pelo primeiro ataque da tempestade demoníaca — pois há rumores de que Aleph estava em Tamu-ra quando a Tormenta atacou.

Aleph Olhos Vermelhos: Humano Mag 18; ND 19; Humanóide (Médio); DV 18d4+36; 76 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 12, toque 12, surpresa 10; Atq Base +9; Agr +9;

corpo a corpo: pela arma +9 (dano: pela arma); ou à distância: pela arma +11 (dano: pela arma); Atq Ttl corpo a corpo: pela arma +9/+4 (dano: pela arma); ou à distância: pela arma +11/+6 (dano: pela arma); AE –; QE imortal; Tend. NB; TR Fort +8, Ref +8, Von +10; For 10, Des 15, Con 14, Int 19, Sab 9, Car 14.

Perícias e Talentos: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (História) +25, Conhecimento (os planos) +25, Conhecimento (masmorras) +25, Conhecimento (religião) +25, Identificar Magias +25, Ofícios (alquimia) +14; Acelerar Magia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Itens Maravilhosos, Criar Varinha, Dominar Magia (*mísseis mágicos, identificação, teia, bola de fogo*), Dominar Magia (*dissipar magia, pele rochosa, criar passagens, lendas e histórias*), Escrever Pergaminho, Especialização em Combate, Magia Penetrante, Magias em Combate, Olhos Aguçados (regional: Collen), Olhos Especiais (regional: Collen), Potencializar Magia, Preparar Poções.

Imortal (Sob): Aleph é imortal graças a Wynna. Não é afetado por doenças ou qualquer outra forma comum de morte, como inanição, sufocamento, afogamento ou velhice. Ele sempre regenera, no final da rodada, uma quantidade de Pontos de Vida exatamente igual ao dano que sofreu. Caso receba dano suficiente para acabar com todos os seus Pontos de Vida de uma só vez, ainda assim retornará em uma hora, mesmo que não tenha restado nenhum pedaço do corpo (enquanto o mago está "morto", é impossível remover seu medalhão). Caso o medalhão de Wynna seja removido, Aleph começa a perder 1 ponto em cada atributo físico (For, Des, Con) a cada 1d6 horas, até morrer. Essa condição é irreversível por quaisquer meios não-divinos, exceto a devolução do medalhão.

Magias de Mago Preparadas (4/5/5/5/5/4/4/3/3/2; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 – *detectar magias, globos de luz, ler magias, raio de ácido;* 1° – *causar medo, disco flutuante, enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos*(2); 2° – *flecha ácida* (2), *invocar enxames, proteção contra flechas, teia;* 3° – *bola de fogo* (2), *dissipar magia, relâmpago, runas explosivas;* 4° – *grito, pele rochosa, rogar maldição* (2), *tentáculos negros;* 5° –*cone glacial, metamorfose tórrida, muralha de pedra, teletransporte;* 6° – *corrente de relâmpagos, desintegrar* (2), *visão da verdade;* 7° – *bola de fogo controlável, invocar criaturas VII, reverter magia;* 8° – *antipatia, esfera telecinética, muralha prismática;* 9° – *disjunção do mago, parar o tempo.*

Grimório: 0 – todos; 1° – *armadura arcana, causar medo, disco flutuante, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa, mísseis mágicos, servo invisível;* 2° – *flecha ácida, invisibilidade, invocar enxames, pasmar monstro, proteção contra flechas, raio ardente, resistência a elementos, teia;* 3° – *bola de fogo, dificultar detecção, dissipar magia, erupção de Aleph* (essa magia é descrita em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 2: Magia) *nevasca, relâmpago, runas explosivas, sono profundo, toque vampírico;* 4° – *escudo de fogo, grito, metamorfose, pele rochosa, rogar maldição, tentáculos negros, terreno ilusório, vidência;* 5° – *compor, cone glacial, criar passagens, expulsão, metamorfose tórrida, muralha de pedra, teletransporte;* 6° – *ataque visual, carne para pedra, corrente de relâmpagos, desintegrar, lendas e histórias, véu, visão da verdade;* 7° – *banimento, bola de fogo controlável, controlar o clima, cubo de energia, imobilizar pessoa em massa, invocar criaturas VII, reverter magia;* 8° – *antipatia,discernir localização, esfera telecinética, estase temporal, muralha prismática;* 9° – *disjunção do mago, dominar monstro, forma etérea, libertação, parar o tempo.*

Equipamento: componentes de magia, *medalhão de Wynna.*

Andrus, o Aranha

Na história dos grandes criminosos de Arton, uma figura ocupa lugar de destaque. Um ladrão sorrateiro e assassino furtivo, capaz de escaladas impossíveis — conta-se que ele pode escalar superfícies totalmente lisas sem auxílio de equipamentos. Dizem também que, certa vez, ele teria prendido, com teia de aranha, um guarda que tentou capturá-lo. Tais habilidades fantásticas valeram a esse homem o título de "o Aranha"...

Andrus Fasthand ficou órfão quando criança. Vivendo nas ruas da cidade, e dono de uma agilidade impressionante, passou a roubar para sobreviver. Adotado pelo chefe de uma guilda de ladrões, ele aperfeiçoou suas habilidades, e tornou-se um mestre dos roubos. Mas seu talento aflorou de tal forma que a simples vida de ladrão o deixava entediado, e Andrus saiu pelo mundo conhecendo cidades, e colecionando inimigos.

Durante algum tempo, Andrus fez parte de um grupo de aventureiros, que também reunia o bárbaro Taskan Skylander, a maga Raven Blackmoon, o monge Mask Master, o elfo samurai Kaneda Shimaru, e vários outros (poucas pessoas no mundo sabem que esses conhecidos heróis já atuaram juntos). Durante uma missão, o grupo atacou uma das fortalezas de Mestre Arsenal, clérigo da guerra e famigerado colecionador de itens mágicos; ali, Andrus conseguiu uma capa mágica, que lhe permitia andar pelas paredes feito aranha e disparar teia pelas mãos. Assim nascia a lenda de Andrus, o Aranha.

Anos mais tarde, após uma lucrativa vida de crime, Andrus tornou-se chefe de sua própria guilda. Infelizmente, a "vida fácil" como chefão deixou-o descuidado — e ele acabou assassinado por um traidor. O fim do Aranha? Ainda não: Parx Methralian, clérigo de Hyninn e antigo colega de aventuras, usou seu poder para trazer Andrus de volta à vida. E ele não está muito feliz com a traição de Lucas Moldvay, o Camaleão...

Andrus: Humano Lad 14; ND 14; Humanóide (Médio); DV 14d6+28; 72 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 21, toque 17, surpresa 21; Atq Base +10; Agr +13; corpo a corpo: *espada da sutileza* +15 (dano: 1d6+4, dec. 19-20); ou à distância: besta de mão obra-prima +15 (dano: 1d4, dec 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: *espada da sutileza* +15/+10 (dano: 1d6+4, dec. 19-20); ou à distância: besta de mão obra-prima +15 (dano: 1d4, dec 19-20); AE ataque furtivo (+7d6, +3 de bônus nas jogada de ataque e dano se estiver usando a *espada da sutileza*); QE evasão aprimorada, esquiva sobrenatural aprimorada, amortecer impacto, sentir armadilhas +4; Tend. NM; TR Fort +5, Ref +15, Von +5; For 17, Des 18, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 14.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +10, Acrobacia +15, Arte da Fuga +13, Blefar +13, Diplomacia +10, Equilíbrio +13, Escalar +20, Esconder-se +20, Furtividade +25, Intimidação +11, Observar +12, Obter Informação +10, Operar Mecanismo +10, Ouvir +12, Procurar +10, Prestidigitação +15, Saltar +8, Usar Cordas +10; Acuidade com Arma, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prosperidade (regional: Deheon), Reflexos Rápidos.

Equipamento: espada da sutileza, besta de mão obra-prima, 20 virotes, *braçadeiras da armadura +4, amuleto da armadura natural +3, capa da aranha, botas élficas, anel da invisibilidade.*

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

Sem dúvida um dos heróis mais conhecidos do mundo, Arkam assumiu o comando do Protetorado do Reino após a morte de Grevan Tormac II durante um ataque orc. Aliás, durante esse ataque, Arkam conquistou a inimizade de todo e qualquer orc que encontra desde então — pois, durante um acesso de fúria, ele matou o assassino de seu amigo, um guerreiro orc chamado Krusk. O fato é que esse tal Krusk não só tinha uma grande, numerosa e vingativa família, como também é o nome mais comum que existe entre os orcs!

Muito já foi dito ou especulado sobre Arkam, mas a verdade é que ele luta para compensar um erro do passado, algo pelo qual ele se culpa até hoje: durante um ataque do mago Érebo a sua vila, quando teve o braço arrancado, o jovem Arkam fugiu da batalha em estado de choque, abandonando seu pai à mercê do inimigo. Depois disso, recebeu do avô seu braço metálico, e jurou que, enquanto vivesse, combateria o mal. Esse juramento acabou levando-o a se alistar no Protetorado e, mais tarde, tornar-se o comandante.

Arkam: Humano Gue 15; ND 15; Humanóide (Médio); DV 15d10+45; 106 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 17, toque 12, surpresa 15; Atq Base +15; Agr +18 (+22); corpo a corpo: maça pesada obra prima +19 (dano: 1d8+3, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: maça pesada obra prima +19/+14/+9 (dano: 1d8+3, dec. 19-20); AE *Braço Metálico*; QE *Braço Metálico*; Tend. LB; TR Fort +12, Ref +7, Von +6; For 16 (24), Des 14 (16), Con 16, Int 13, Sab 13, Car 14.

Perícias e Talentos: Cavalgar +7, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +6, Diplomacia +5, Escalar +9, Intimidar +5, Natação +5, Observar +3, Ofício (armeiro) +7, Ofício (construir armaduras) +7, Ofício (forjaria) +7, Saltar +9, Sobrevivência +3, Usar Cordas +4; Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prosperidade (regional: Sambúrdia), Reflexos de Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (maça pesada), Tolerância, Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Equipamento: maça pesada obra-prima, *armadura de couro batido +2, Braço Metálico.*

Obs.: Os números entre parênteses são efeitos do *Braço Metálico*. Os modificadores são de +7 para ataque corpo-a-corpo e +3 para ataque a distância. Os bônus de ataque de Arkam com sua maça pesada, usando seu *Braço Metálico* ficariam +22/+17/+12 e o dano seria 1d8+7 (ou 1d8+10 usando as duas mãos). Ele também pode usar o braço como um *escudo grande de metal* +2, o que aumenta em +4 sua CA.

Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos

Entre os seis Dragões-Reis, Beluhga é aquela que tem menos poder. No entanto, ela também é aquela cujo coração carrega mais bondade e compaixão, pois está ligada ao Caminho Elemental da Luz.

Beluhga foi a única, entre seus iguais, que aceitou, de bom grado, a decisão do Panteão de afastar os monstros do domínio de Arton. Segura de si, ela entende que não há necessidade alguma de provar sua supremacia a ninguém — sua força e nobreza falam por si mesmas. Na verdade, com o passar do tempo, ela acabou por desenvolver um sentimento bastante incomum entre os dragões: a preocupação com o bem-estar de criaturas inferiores.

Aprisionada por Khalmyr na região hoje conhecida como as Montanhas Uivantes, Beluhga testemunhou a vida se transformar à medida que sua presença congelava a paisagem em volta. Apesar da frieza em seu coração, ela aprendeu a amar os povos que suportavam o rigor do frio, e prestavam homenagem a sua deusa, sua rainha. Os demais Dragões-Reis (exceto Sckhar) consideram isso um sinal de fraqueza ou doença, certamente causada pelo contato prolongado com as "raças inferiores".

Beluhga não adota sua forma verdadeira há séculos; em parte por causa de seu aprisionamento, em parte pela afeição que acabou por desenvolver por seus súditos. Sua forma humana (na verdade, meio-élfica) exibe grande beleza, ainda que fria e de olhar distante. Beluhga tem pele muito pálida, olhos e cabelos em tons de roxo e azul, e veste trajes finos adornados com cristais de gelo.

Beluhga é uma mulher alta, esbelta e de presença impecável. Dizem que um simples olhar seu pode levar o mais duro dos corações à submissão. No entanto, apesar de sua bondade incomum, Beluhga ainda é a Rainha dos Dragões Brancos: ela exige ser tratada com o devido respeito e reverência, e pode ser uma visão assustadora quando a situação assim o pede.

Em sua forma de dragão, Beluhga é esguia e serpentina, com grandes asas, e cauda enorme. A disposição de seus chifres lembra um pouco os diademas cristalinos de sua forma humana. Mesmo com todos os elementos bestiais da forma draconiana, Beluhga é elegante o suficiente para que um observador perceba tratar-se de uma belíssima fêmea da espécie.

Beluhga: Dragão Rei; ND 26; Dragão (Colossal - Luz, Frio); DV 40d12+320; 800 PV; Inic. +6; Desl. 18 m, vôo 75 m (desajeitado), escavar 9 m, natação 18 m; CA 42,

Sckhar e Beluhga
栗野
n' Tiago

toque 4, surpresa 40; Atq Base +40; Agr +69; corpo a corpo: mordida +45 (dano: 4d8+13); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +45 (dano: 4d8+13), 2 garras +41 (dano: 4d6+6, dec. 19-20), 2 asas +40 (dano: 2d8+6) e cauda +40 (dano: 4d6+19); AE sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, névoa congelante, Redução de Dano 25/mágica, Resistência à Magia 29, visão no escuro 36 m, visão na penumbra, vulnerabilidade a fogo; Tend. NB; TR Fort +32, Ref +24, Von +28; For 37, Des 14, Con 27, Int 18, Sab 19, Car 24.

Perícias e Talentos: Concentração +51, Conhecimento (História) +47, Conhecimento (Religião) +47, Diplomacia +50, Identificar Magias +25, Intimidação +50, Observar +49, Ouvir +49, Procurar +47, Sentir Motivação +47; Ataque Poderoso, Corrida, Especialização em Combate, Foco em Arma (garra), Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magia sem Gestos, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Vontade de Ferro.

Habilidade Semelhantes a Magia (SM): 6/dia – *lufada de vento, névoa, muralha de gelo*; 2/dia – *controlar o clima*; Resistência CD 17 + nível da magia; Nível de Conjurador: 15°.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/7/5; CD do teste de resistência 17 + nível da magia): 0 – *brilho, consertar, detectar magia, globos de luz, luz, mãos mágicas, raio de gelo, romper morto-vivo, som fantasma*; 1° – *imagem silenciosa, leque cromático, mísseis mágicos, raio de enfraquecimento, reduzir*; 2° – *mão espectral, névoa, proteção contra flechas, reflexos, vento sussurrante*; 3° – *dissipar magia, imobilizar pessoa, muralha de vento, nevasca*; 4° – *confusão, muralha de gelo, globo de invulnerabilidade menor, tempestade glacial*; 5° – *cone glacial, criar passagem, compor, imobilizar monstro*; 6° – *controlar o clima, esfera gélida, visão da verdade*; 7° – *reverter magias, simulacro*.

Presença Aterradora (Sob): sempre que Beluhga ataca, faz uma investida ou voa, criaturas que estejam a 117 m dela devem fazer um teste de Vontade (CD 36) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 4 DVs ou menos) ou abaladas (aquelas com mais de 4DVs) por 4d6 rodadas. Aqueles que passam em seu teste de vontade não são afetados pela Presença Aterradora por 24 horas. Essa habilidade é para a forma "reduzida" de Beluhga. Em seu tamanho real (cerca de 550 m de comprimento) o teste é o mesmo, mas criaturas com menos 4 DVs morrem de medo em caso de falha (caso passem, ainda estão em pânico) e aqueles com mais de 4DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (com a mesma dificuldade) para ficarem nesse estado por 24 horas ou apenas 2d6 horas.

Sopro (Sob): Cone de frio de 21 m; 13d6 pontos de dano (cada 1 no dado é considerado 2), Reflexos (CD 39) para reduzir o dano à metade.

Demais habilidades especiais de acordo com a descrição do dragão branco no *Livro de Regras Básicas III*.

Black Skull, Servo da Tormenta

Black Skull é um Servo da Tormenta — um novo e perigoso tipo de vilão que ameaça Arton. Também conhecido como Algoz da Tormenta, ele surge quando um aventureiro faz contato com uma das entidades extraplanares responsáveis pela tempestade demoníaca.

O Servo da Tormenta é o que existe, em Arton, de mais parecido com um "paladino maligno": em vez de servir aos deuses como um guerreiro santo, lutando pelo bem e pela ordem, ele é um agente do caos e da maldade a serviço de um poderoso horror. Eles têm a inteligência e astúcia que faltam aos demônios comuns, atuando como comandantes, generais, e espiões para seus mestres.

Embora Black Skull seja o primeiro e mais conhecido deles, é certo que existem outros. Ao explorar uma área de Tormenta, qualquer aventureiro corre o risco de ser seduzido por suas forças malignas — se não as estiverem procurando voluntariamente.

Existe a suspeita de que, quanto mais poderoso um herói, maior o esforço dos Lordes da Tormenta em torná-lo um servo da Tormenta. Esse seria um dos motivos pelos quais Talude, Vectorius, e outros grandes heróis evitam confrontar a Tormenta diretamente — pois, se qualquer um desses arquimagos cair vítima da sedução e acabar como um servo da Tormenta, eles seriam poderosos demais para ser detidos.

Black Skull: Humano Rgr 7/Algoz 4; ND 11; Humanóide (Médio); DV 11d10+33; 104 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 22, toque 12, surpresa 20; Atq Base +11; Agr +15; corpo a corpo: *espada longa +3 do sangramento* +18 (dano: 1d8+7, dec. 19-20, 1 ponto de Constituição); ou à distância: *besta pesada +3 profana* +16 (dano: 1d10+3, dec. 19-20, +2d6 vs. criaturas Boas); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa +3 do sangramento* +14/+9/+4 (dano: 1d8+7, dec. 19-20, 1 ponto de Constituição) e *espada longa +3 do sangramento* +14/+9 (dano: 1d8+7, dec. 19-20, 1 ponto de Constituição); ou à distância: *besta pesada +3 profana* +16 (dano: 1d10+3, dec. 19-20, +2d6 vs. criaturas Boas); AE destruir o bem, ataque furtivo +1d6; QE inimigo predileto humanos +4, inimigo predileto elfos +2, *detectar o bem*, usar venenos, bênção das trevas, fascinar mortos-vivos, aura de desespero; Tend. LM; TR Fort +12, Ref +8, Von +5; For 18, Des 15, Con 17, Int 14, Sab 14, Car 11.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Cavalgar +8, Concentração +7, Conhecimento (Natureza) +7, Conhecimento (Religião) +5, Conhecimento (Local: Áreas de Tormenta) +7, Diplomacia +6, Escalar +8, Esconder-se +13, Furtividade +13, Intimidação +8, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +10, Sobrevivência +12; Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Faro para Magos (nativo), Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Separar, Terreno Familar (áreas de Tormenta), Tolerância, Trespassar.

Black Skull

Detectar o Bem (SM): Black Skull pode usar essa habilidade à vontade, como a magia de mesmo nome.

Usar Venenos (Ext): Black Skull nunca corre o risco de se envenenar ao aplicar veneno na sua arma.

Bênção das Trevas (Sob): o modificador de Carisma de Black Skull é aplicado aos seus testes de resistências (ele não possui modificador de Carisma, mas essa habilidade se aplica caso seu Carisma seja ampliado de alguma forma).

Destruir o Bem (Sob): uma vez ao dia, Black Skull pode fazer um ataque onde soma seu bônus de Carisma, e causa 4 pontos de dano adicionais. Essa habilidade só funciona contra uma criatura Boa.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): como um clérigo de 2° nível.

Aura de Desespero (Sob): todos inimigos a até 3 m de Black Skull sofrem um redutor moral de -2 em todos seus testes de resistência.

Magias de Ranger Preparadas (2; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1° – *alarme, resistência a elementos.*

Magias de Algoz Preparadas (2/2; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1° – *arma mágica, causar medo*; 2° – *despedaçar, escuridão.*

Equipamento: armadura Black Skull, besta pesada +3 profana, 2 espadas longas +3 do sangramento, anel da regeneração,.

Armadura Black Skull: esta armadura personalizada traz um elmo fechado em forma de crânio, e possui muitas habilidades: é uma *armadura de batalha +2*, mas serve como uma segunda pele para Black Skull, sem provocar nenhuma penalidade em perícias ou redução de deslocamento. Ele também pode lutar com duas armas, usando sua habilidade de ranger, como se não usasse nenhuma armadura. Todas estas habilidades funcionam apenas com o próprio Black Skull; se qualquer outra pessoa tentar usar a armadura, recebe dois níveis negativos e a peça se comporta como uma *armadura de batalha–4*.

O Camaleão

Muitos aventureiros espalharam sua fama através das eras, mas poucos deixaram uma trilha de sangue e morte tão grande quanto Lucas Moldvay. Conhecido publicamente como "o Camaleão", seu nome inspira medo e apreensão onde quer que seja pronunciado. Muitos consideram Lucas o assassino mercenário mais cruel e competente de Arton.

Lucas é fruto de uma união forçada. Durante um conflito entre elfos e humanos pela posse de terras, o guerreiro Schar violentou uma mulher humana. Mais tarde, após o fracasso da revolta élfica, Schar jamais voltou a ser visto. Lucas foi criado pela mãe e pelo pai adotivo, um mago, com quem teve seus primeiros ensinamentos sobre magia. Somente após a morte da mãe, Moldvay veio a conhecer sua verdadeira origem; sentindo-se inconformado por ser fruto de um ato brutal cometido por seu pai, Lucas iniciou então sua trajetória negra nos caminhos da vingança.

Aperfeiçoando-se na prática da magia, graças a livros roubados de seu pai adotivo, ele viajou para o Reinado. Ingressou em uma guilda de ladrões de forma inusitada, invadindo o lugar para provar sua competência e, praticamente, impondo-se como membro. Renn Hidelgard, chefe da guilda, apreciou tanta ousadia, e admitiu o rapaz em suas "fileiras". Um mestre foi escolhido para treinar o jovem nos caminhos do crime: ninguém menos que Andrus Fasthand, "o Aranha".

Anos depois, Andrus assumiu a liderança da guilda após a morte misteriosa de Renn. Lucas continuou ativo: seus talentos combinados de ladrão e mago tornavam-no quase infalível. Acabou se especializando no roubo de itens mágicos. Alguns ele vendia, outros adicionava a seu próprio arsenal pessoal. Por usar meios mágicos para disfarçar sua verdadeira aparência, passou a ser conhecido como "o Camaleão".

Mas Lucas nunca esqueceu o ódio pelo pai Schar. Um dia, após assassinar o chefe Andrus (!!!) e provocar a dissolução da guilda, o Camaleão resolveu partir. Ele passou a vagar pelo continente artoniano trabalhando como assassino para quem pudesse pagar. Lucas é obsessivo e, mesmo quando disfarçado, mostra um ar extremamente arrogante. Sofre de excesso de confiança, e jamais recusa um desafio. Em geral, ele mata apenas quando pago para isso — exceto no caso de elfos. Sempre que encontra um elfo, primeiro Lucas tenta descobrir se ele tem alguma pista sobre seu pai... E depois o mata. Contudo, apesar de seu ódio pela raça élfica, Lucas Moldvay costuma mostrar certa compaixão e solidariedade para com meio-elfos como ele.

Dificilmente Lucas repete uma mesma identidade. Mesmo o nome utilizado neste documento pode não ser verdadeiro. Seus itens e poderes mágicos tornam-no capaz de mudar de cor, altura, raça, peso, e até de sexo. Praticamente ninguém conhece seu rosto. Contudo, apesar de tantas precauções, Lucas anda um tanto preocupado: ele ouviu dizer que Andrus, o Aranha, voltou à vida, e agora quer vingança...

Lucas Moldvay, o Camaleão: Meio-elfo Lad 5/Ass 7; ND 12; Humanóide (Médio); DV 12d6+10; 72 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 19, toque 15, surpresa 19; Atq Base +8; Agr +10; corpo a corpo: *espada curta +2* +12 (dano: 1d6+4, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: *espada curta +2* +12/+7 (dano: 1d6+4, dec. 19-20); AE ataque furtivo +7d6, ataque mortal (CD 19); QE encontrar armadilhas, evasão, evitar armadilhas +1, esquiva sobrenatural aprimorada, +3 em testes de resistência contra venenos, características de meio-elfo; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +12, Von +3; For 14, Des 17, Con 15, Int 15, Sab 11, Car 14.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +13, Blefar +19, Disfarce +19, Esconder-se +18 (+33), Furtividade +18, Observar +9, Obter Informação +6, Ouvir +7, Procurar +7, Usar Instrumento Mágico +6, Esquiva, Foco em Perícia (Blefar) (regional), Foco em Perícia (Disfarce), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Tiro Certeiro.

Magias de Assassino Preparadas (4/4/2/0; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1° – *ataque certeiro* (2), *queda suave, salto*; 2° – *escuridão*(2), *invisibilidade* (2); 3° – *confundir detecção, sono profundo.*

Magias de Assassino Conhecidas: 1° – *ataque certeiro, queda suave, salto, som fantasma*; 2° – *dissimular tendência, escuridão, invisibilidade, patas de aranha;* 3° – *confundir detecção, dificultar detecção, sono profundo*; 4° – *envenenamento, invisibilidade maior.*

Equipamento: espada curta +3, braçadeiras da armadura +6, chapéu do disfarce, anel do camaleão, anel de escudo mental, manto do deslocamento maior, mochila da carga (tipo 4).

Dee, Sumo-Sacerdote de Nimb

Embora seja de conhecimento geral que os poucos clérigos de Nimb não obedecem a um sumo-sacerdote, é fato que um deles (ou alguém que acredita-se ser um deles) ganhou bastante notoriedade em Arton nos últimos tempos.

O homem (será?) conhecido apenas como Dee tem sido um mistério que intriga os poucos habitantes de Arton que presenciaram alguma de suas passagens. Pelo que dizem, pouca lógica há em seus atos: um dia rouba os cavalos de todos os fazendeiros da cidade, mas deixa comida em troca, em cada porta de cada casa; e, no dia seguinte, pode enfrentar goblins que tentam invadir uma vila — para, mais tarde, ele próprio dizimar todos na vila! Todos os relatos sobre Dee são confusos. Uns o vêem como um santo generoso, outros como um demônio impiedoso.

Embora seja uma presença muito recente, Dee está ganhando um status quase lendário em várias partes do Reinado. Alguns nem acreditam se tratar de uma pessoa real — mas um personagem de contos de fada, uma lenda criada pelos próprios aldeões. Em muitas vilas, existe a crença de que, ao dormir, toda criança deve segurar na mão direita um dado: isso faz com que Dee apareça apenas para fazer coisas boas.

Dee veste uma roupa vermelha na parte frontal e negra nas costas, com luvas de cores opostas. Sobre a malha veste uma placa peitoral trazendo o símbolo de Nimb. A cabeça é coberta por uma estranha máscara de duas faces: uma face sorridente na frente, e uma raivosa atrás. Ele usa, como armas, duas maças iguais. Seu corpo é magro e esguio, e seus gestos são leves, rápidos e precisos — sugerindo que possa ser um elfo.

Dee NUNCA fala. Ele se comunica apenas através de gestos e mímica. Costuma ser visto montando um cavalo negro com duas manchas brancas em cada lado do quadril — que formam um "dois", como em um dado.

Dee: raça desconhecida Clr (Nimb)13; ND 17; Humanóide (Médio); DV 13d8+26; 130 PV; Inic. +3; Desl. 6 m; CA 18, toque 13, surpresa 15; Atq Base +9; Agr +11; corpo a corpo: *maça leve +4* +15 (dano: 1d6+6); Atq Ttl corpo a corpo: *maça leve +4* +13/+8 (dano: 1d6+6) e corpo a corpo: *maça leve +4* +13/+8 (dano: 1d6+5); AE –; QE resultados máximos em suas magias, habilidades de sumo sacerdote; Tend. CN; TR Fort +10, Ref +7, Von +11; For 15, Des 17, Con 14, Int 17, Sab 17, Car 14.

Perícias e Talentos: Atuação (dramaturgia) +8, Blefar +7, Cavalgar +6, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (religião) +19, Identificar Magia +17, Intimidação +6; Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma: Maça Leve, Magia Silenciosa, Magias em Combate.

Poderes Concedidos: Magia Oculta, Poder Oculto, Transmissão de Loucura.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/6+1/6+1/5+1/3+1/2+1/1+1; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0* – *curar ferimentos mínimos, detectar magia, luz, orientação, resistência, virtude;* 1°* – *auxílio divino, curar ferimentos leves, escudo entrópico, pedra encantada, proteção contra a ordem*[D], *santuário, suportar elementos*; 2°* – *despedaçar, explosão sonora, imobilizar pessoa, invisibilidade*[D], *silêncio, tendência em arma, zona da verdade*; 3°* – *cegueira/surdez, dificultar detecção*[D], *dissipar magia, moldar rocha, muralha de vento, obscurecer objeto, rogar maldição*; 4°* – *confusão*[D], *imunidade a magia, movimentação livre, poder divino*; 5°* – *coluna de chamas, dissipar a ordem*[D], *praga de insetos*; 6°* – *cura completa, pele rochosa*[D];

*Como Dee nunca fala, todas as suas magias (inclusive as de domínio) são preparadas com o talento Magia Silenciosa — ou seja, como se fosse uma magia de nível superior.Assim, as preces usam espaço de magias de 1° nível, que por sua vez usam o espaço de magias de 2° nível e etc.

[D]Magias de domínio. *Domínios:* Caos, Sorte, Enganação, Guerra, Terra e Viagem.

Habilidades de sumo-sacerdote: como sumo-sacerdote de Nimb, Dee recebe todos os Poderes Concedidos aos sacerdotes desse deus, sem limite de utilização, além de todos os talentos especiais, e Pontos de Vida máximos para cada dado em suas classes. Veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 3: O Panteão. Dee ainda parece controlar a estranha inconstância dos clérigos de Nimb. Ele controla esse poder livremente — ou seja, suas magias divinas SEMPRE funcionam com eficiência máxima.

Como não se sabe ao certo a raça de Dee, esta ficha exibe apenas suas habilidades mais freqüentemente observadas. É possível que ele apresente outras.

Equipamento: peitoral de aço obra prima, *duas maças leves +4, contas da força, anel de escudo mental, anel de proteção contra localização e detecção* (funciona exatamente como o amuleto), *amuleto de teletransporte* (funciona exatamente como o elmo) e um *baralho das surpresas* (Dee nunca sofre os efeitos negativos das cartas do baralho, eles são passados para seus inimigos).

Dragão-de-Aço

Um golem é uma criatura artificial, uma estátua animada por magia. Eles costumam ser fabricados com todo tipo de material: madeira, osso, metal, pedra, barro, vidro, e até carne humana — como o monstro de Frankenstein. Golens não são criaturas vivas, e não têm inteligência: não sabem falar, e apenas conseguem seguir ordens simples de seus criadores. Pela mesma razão, são imunes a todas magias e poderes que afetam a mente.

Golens normais já são adversários difíceis, mas existe, em Arton, uma criatura artificial muito mais perigosa: um golem de dragão.

O Dragão-de-Aço foi construído há séculos por um mago poderoso, morto há muito tempo. Ele permaneceu desativado no laboratório secreto do mago, escondido nas cavernas das Montanhas Sanguinárias. Foi assim até tempos recentes, quando o garoto bárbaro Taskan Skylander e seu grifo, durante uma aventura infantil, despertaram a criatura. Ao contrário dos golens normais, Dragão-de-Aço tinha elevada inteligência — e ele, frustrado por não conhecer seu próprio nome ou propósito, odiou ser trazido àquela não-vida. Para vingar-se, ele encontrou, e destruiu, a aldeia de Taskan, e, agora, percorre o mundo em busca do maldito bárbaro. O monstro já arrasou muitas vilas, e ceifou muitas vidas em sua caçada...

Dragão-de-Aço: golem único; ND 16; Construto (imenso); DV 33d10+60; 390 PV; Inic. +4; Desl. 24 m; CA 30, toque 8, surpresa 28; Atq Base +24; Agr +48; corpo a corpo: garra +32 (dano: 2d6+9); Atq Ttl corpo a corpo: 5 garras +32 (dano: 2d6+9, dec. 19-20) e mordida +30 (4d6+12); AE agarrar aprimorado, nuvem venenosa; QE características de constructo, cura acelerada 5, Redução de Dano 20/adamante, Resistência à Magia 26; Tend. CM; TR Fort +18, Ref +15, Von +18; For 35, Des 14, Con –, Int 15, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Conhecimento (arcano) +13, Equilíbrio +16, Escalar +22, Esconder-se +10, Identificar Magia +15, Intimidar +10, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15, Saltar +22, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +15; Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Corrida, Esquiva, Foco em Arma (garras), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras), Trespassar.

Construto (Ext): o Dragão-de-Aço possui todas as imunidades de constructos. No entanto, por ser dotado de Inteligência (ao contrário de um constructo normal), ele não é imune a magias que afetem a mente, mas sua Resistência à Magia e testes de resistência recebem +2 de bônus contra magias desse tipo.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar essa habilidade, o Dragão-do-Aeserto precisa atingir um oponente com um ataque de garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Nuvem Venenosa (Sob): três vezes ao dia, o Dragão-de-Aço pode expelir pela boca uma nuvem de gás venenoso que atinge todos a até 10m da criatura. As vítimas devem obter sucesso em um teste de Fortitude com CD 25, caso contrário sofrem os mesmo efeitos de uma magia *doença plena* lançada por um conjurador de 15° nível.

Resistência a Magia (Sob): além de ser aplicada a magias e habilidades semelhantes a magia, a Resistência a Magia do

Dragão-de-Aço também é aplicada a efeitos sobrenaturais (como o sopro dos dragões).

Perícias: o Dragão-de-Aço recebe +4 de bônus inerente em testes de Equilíbrio, Escalar e Saltar.

Gaardalok, Sumo-Sacerdote de Ragnar

Se o general bugbear Thwor Ironfist é a clava de Ragnar, esmagando Arton a cada golpe, então o Sumo-Sacerdote Gaardalok é o braço que impulsiona e move a terrível arma.

Quando os boatos sobre o nascimento do líder da profecia se espalharam entre os goblinóides de Lamnor, Gaardalok percebeu a chance de elevar o nome de seu glorioso deus. Foi ele quem insistiu e convenceu Ghorn — o líder da tribo de Thwor — de que o jovem bugbear era o escolhido, a sombra de Ragnar. Somente graças à sua ardilosa influência Thwor recebeu o devido treinamento para crescer conhecendo seu papel na história dos bugbear e do próprio continente de Arton.

Anos mais tarde, quando o sanguinário bugbear começava a reunir as primeiras tribos goblinóides, formando a semente da Aliança Negra, Gaardalok voltou à cena, oferecendo-se como conselheiro e braço direito de Thwor. O líder bugbear não era estúpido: ele percebeu a importância de ter ao seu lado um dos poucos clérigos de Ragnar com poder suficiente para enfrentar um sacerdote humano. Além disso, Gaardalok lhe daria ferramentas para explorar, ainda mais, as crendices do povo goblinóide. Se a presença do xamã ajudaria a espalhar sua imagem como enviado de Ragnar, então que assim fosse.

Porém, em sua prepotência, Thwor não enxergou que era exatamente esse o estratagema do sacerdote. O general imaginava estar manipulando o velho clérigo, mas era Gaardalok quem usava Thwor para arrebanhar mais devotos para seu deus: Ragnar tornou-se a mais importante divindade goblinóide, conquistanto, até mesmo, um lugar no Panteão. Assim, o sumo-sacerdote não apenas fez Thwor entender seu papel como predestinado, como também expandiu o culto a Ragnar por onde a Aliança Negra passava.

Gaardalok permanece como o principal conselheiro do general bugbear. Thwor prefere não se prender a crendices — mas, quando acha necessário, consulta o xamã para que esse indique a vontade de Ragnar. Gaardalok sabe, por sua vez, que seria idiotice tentar manipular a Aliança Negra para seu próprio benefício — então prefere apenas interpretar os sinais de Ragnar para seu líder. Entretanto, caso Thwor se desvie do caminho que lhe foi traçado, Gaardalok não hesitará em usar todos os meios disponíveis para trazê-lo de volta.

O sumo-sacerdote comanda um pequeno grupo de clérigos de Ragnar, e faz o possível para acolher e ensinar novos discípulos de qualquer raça goblinóide. Para o desgosto dos líderes hobgoblins mais velhos, muitos jovens desta raça estão seguindo Gaardalok, e assumido o Deus da Morte como crença principal.

Gaardalok é um bugbear bem constituído, mas curvado pela idade. Embora use uma leve armadura de couro, também costuma se cobrir com peles de animais que ele mesmo abateu. Seus olhos emanam inteligência e astúcia, e sua aparente fragilidade apenas esconde um oponente que pode ser perigoso e implacável se confrontado diretamente.

Gaardalok: Bugbear Clr (Ragnar)12; ND 19; Humanóide (médio - goblinóide); DV 15d8+30; 150 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 19, toque 10, surpresa 19; Atq Base +11; Agr +14; corpo a corpo: *bordão defensor +4* +18 (dano: 1d6+8); Atq Ttl corpo a corpo: *bordão defensor +4* +18/+13 (dano: 1d6+8); AE –; QE visão no escuro 20m, faro, habilidades de sumo sacerdote; Tend. CM; TR Fort +11, Ref +7, Von +14; For 16, Des 11, Con 14, Int 16, Sab 17, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +17, Conhecimento (Religião) +21, Cura +13, Furtividade +10, Identificar Magias +13, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +9, Sentir Motivação +8; Especialização em Combate, Foco em Magia (Necromancia), Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção, Prontidão, Vontade de Ferro.

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Tropas de Ragnar.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1/2+1; CD do teste de resistência 13 + nível da magia ou 14 + nível da magia para as marcadas com *): 0 – *curar ferimentos mínimos, detectar magia, detectar venenos, infligir ferimentos mínimos*, purificar alimentos, resistência;* 1° – *amaldiçoar água*, causar medo*, escudo da fé, infligir ferimentos leves*[D], proteção contra o bem, suportar elementos, visão da morte*;* 2° – *arma espiritual[D], augúrio, curar ferimentos moderados, drenar força vital*, imobilizar pessoa, sabedoria da coruja;* 3° – *cegueira/surdez*, criar mortos vivos menor*[D]; dissipar magia, oração, praga*, rogar maldição*,* 4° – *curar ferimentos críticos, discernir mentiras; envenenamento*, nuvem profana[D];* 5° – *coluna de chamas[D], matar*, resistência à magia, visão da verdade;* 6° – *barreira de lâminas[D], doença plena*, tarefa/missão;*

[D]Magias de domínio. *Domínios:* Destruição, Guerra, Mal e Morte.

Habilidades de sumo-sacerdote: como sumo-sacerdote de Ragnar, Gaardalok recebe todos os Poderes Concedidos aos sacerdotes desse deus, sem limite de utilização, além de todos os talentos especiais, e Pontos de Vida máximos para cada dado de vida. Veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 3: O Panteão.

Equipamento: bordão defensor +4, braçadeiras da armadura +6, capa da resistência +3, anel de escudo mental, rosário da oração (conta do carma), *pérolas do poder* (2 magias do 2° nível, 2 magias do 3°, 1 magia do 6°), *poeira de espirro e tosse.*

Obs.: Aqui constam apenas os itens mágicos pessoais de Gaardalok. Quanto a outros itens, como sumo-sacerdote de Ragnar, comandante da religião em toda Arton-sul e braço direito de Thwor Ironfist, Gaardalok pode ter praticamente qualquer item comum ou especial (não-mágico) que desejar.

Gaardalok

Katabrok, o Bárbaro

Encrenqueiro e bom de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma vila tão pequena que seu nome era apenas Vila. Grund, o ferreiro local e aventureiro aposentado, treinou o rapaz no uso de armas, escudos e armaduras, tornando-o um bom guerreiro. Meses depois, o jovem Katabrok reuniu seus poucos pertences, e saiu para ganhar a vida como mercenário.

Katabrok gosta de contar vantagem, e gabar-se de seus feitos, sempre exagerando quando conta suas histórias para outras pessoas — principalmente mulheres e crianças. Adora passar o tempo em tavernas (ele é divertido, mas, às vezes, um pouco chato). Costuma alterar seu título de acordo com a situação: Katabrok, o Sabido; Katabrok, o Invencível; Katabrok, o Espanta-Troll; etc.

Katabrok não é covarde; luta com afinco, e nunca abandona seus amigos. Ele adora xingar os monstros que enfrenta, principalmente kobolds, que ele odeia com todas as forças. Seu melhor amigo é Tasloi, uma pequena criatura que Katabrok adotou como seu "escudeiro"; ele gosta muito de seu amigo verde, e acha que proteger Tasloi é sua responsabilidade, mas nunca vai admitir isso. Katabrok, eventualmente, trabalha com Vladislav, o Necromante.

Katabrok: Humano Gue 8; ND 8; Humanóide (Médio); DV 8d10+16; 67 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 21, toque 15, surpresa 18; Atq Base +8; Agr +11; corpo a corpo: *mangual +2* +14 (dano: 1d8+8, dec. 19-20, x2) ou espada bastarda +12 (dano: 1d10+3, dec. 19-20, x2); ou à distância: adaga +11 (dano: 1d4+3, dec 19-20/x2); Atq Ttl corpo a corpo: *mangual +2* +14/+9 (dano: 1d8+8, dec. 19-20, x2) ou espada bastarda +12/+7 (dano: 1d10+3, dec. 19-20, x2); AE –; QE –; Tend. CB; TR Fort +8, Ref +5, Von +2; For 17, Des 16, Con 15, Int 11, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Blefar +1, Cavalgar +11, Escalar +2, Natação +10, Saltar +2, Sobrevivência +2, Usar Cordas +5; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (mangual), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (mangual), Lutar às Cegas, Prosperidade (regional: Sambúrdia), Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mangual), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: camisão de cota de malha, escudo grande de metal, *mangual +2,* espada bastarda, 2 adagas, *anel de proteção +2, mochila de carga* (tipo 2), 2 *poções de curar ferimentos graves, poção de força do touro, poção de piscar.*

Lorde Enxame

Essa é a aparência de Lorde Enxame: um bando compacto de moscas e vespas, formando uma silhueta humanóide, e empunhando uma espada longa. As estatísticas de Lorde Enxame, apresentadas adiante, se referem a essa forma, embora ela seja um corpo falso (veja adiante).

Enxame pode atacar com sua espada mágica ou como um enxame comum (seguindo as regras para enxames mostradas no *Livro de Regras Básicas III*). As mesmas regras para um enxame de vespas se aplicam, com as modificações apresentadas nas estatíticas vistas a seguir. Lorde Enxame pode, se desejar, formar um corpo de insetos específicos, para adquirir ataques especiais (como veneno, por exemplo), mas suas estatíticas permanecem as mesmas.

Qualquer um pensaria que, com a morte dos insetos, Lorde Enxame estaria destruído. Nada poderia estar mais distante da verdade! Em apenas uma rodada, as moscas e vespas das redondezas atenderão a um impulso irresistível, e criarão um novo corpo para Enxame. Ele poderá ressuscitar indefinidamente. "Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei!", como costuma dizer.

Os poderes de Enxame vão além de apenas ressuscitar. Ele poderia, por exemplo, invocar mais insetos para criar um exército de outros "corpos-enxame" idênticos ao original. Ou então construir um corpo titânico de quarenta metros de altura ou mais, feito de moscas e abelhas gigantes.

O segredo para a destruição de Enxame está em sua arma. Lorde Enxame não é uma criatura, e sim uma espada mágica inteligente. Uma poderosa arma mágica, capaz de controlar qualquer quantidade de insetos e outros artrópodes (aranhas, escorpiões, centopéias...) dentro do alcance de dez quilômetros. Criada por uma civilização desconhecida e sobre a qual ninguém tem nenhuma informação (talvez originária de outro mundo), a espada pode falar e é inteligente. Usa uma habilidade de projetar sua voz na criatura coletiva, mantendo a farsa de que Lorde Enxame é o enxame, e não a espada.

Durante muitos anos, a espada esteve guardada em um cofre metálico, trancado e preparado magicamente para bloquear seus poderes. Ninguém sabe porque, nem por quem, foi feito esse cofre — talvez por aventureiros que desafiaram Enxame eras atrás (também não há registros anteriores de sua aparição). Um recente tremor de terra rachou o cofre, e Lorde Enxame conseguiu convocar insetos para libertá-lo. Seu objetivo é restaurar o mundo como ele acredita que deveria ser — ou seja, dominado por insetos.

A espada é indestrutível, um artefato maior. Nenhum poder pode quebrá-la, mas seus poderes sobrenaturais podem ser cancelados por um curto período de tempo (1d6 horas) com um bastão do cancelamento.

Lorde Enxame: criatura enxame única; ND 9; Inseto (médio); DV 9d8+18; 58 PV; Inic. +4; Desl. 9 m, vôo 12 m; CA 20, toque 14, surpresa 16; Atq Base +6; Agr +9; corpo a corpo: *espada longa +5* +15 (dano: 1d8+8, 17-20); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa +5* +15/+10 (dano: 1d8+8, 17-20); AE enxame; QE imunidade a dano (corte, perfuração), reconstruir corpo, características de inseto, percepção às cegas; Tend. CM; TR Fort +8, Ref +7, Von +4; For 17, Des 18, Con 15, Int 17, Sab 12, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +11, Conhecimento (Arcano) +13, Identificar Magia +15, Intimidação +11, Observar +11, Ouvir +11; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa).

Imunidade a Dano (Ext): O corpo humanóide de Lorde Enxame é imune a dano causado por armas de corte e perfuração. Armas mágicas desse tipo causam apenas seus bônus mágicos e quaisquer outras habilidades que possuam, como armas elétricas e flamejantes. Modificadores de Força não são aplicados, mesmo com armas mágicas.

Inseto (Ext): o corpo de Lorde Enxame, embora seja humanóide, pertence ao tipo Inseto (ou verme) e possui as habilidades e restrições desse tipo.

Percepção às Cegas (Ext): Enxame, por ser um corpo composto de insetos, possui a habilidade Percepção às Cegas e não pode ser afetado por magia de invisibilidade.

Enxame (Ext): Lorde Enxame pode mudar a forma humanóide de seu corpo, tornando-se uma massa de milhares de insetos. Nesta forma de enxame, ele não precisa de jogadas de ataque, causando 2d6 pontos de dano a todas as criaturas na área que ocupa (3 m x 3 m). Qualquer criatura que sofra dano deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 17) ou ficará enjoado por uma rodada. Para lançar magia dentro do enxame, o personagem precisa conseguir um sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Nessa forma, Lorde Enxame é imune e dano causado por armas e também não é afetado por magias que afetem um número específico de criaturas, e ainda sofre meio dano de magias de área.

Reconstruir Corpo (Sob): enquanto os poderes da espada não forem anulados e houver insetos em uma área de 10 quilômetros, Enxame pode gerar outros corpos. A reconstrução do corpo leva apenas uma rodada.

Equipamento: espada longa +5.

Obs.: Lorde Enxame é, na verdade, a própria espada, um artefato maior, uma *espada longa +5* inteligente com as seguintes habilidades: Habilidades Primárias (ativas o tempo todo): *ventriloquismo, detectar magias, detectar bondade, ver o invisível*; Poderes Extraordinários: veja o texto; Propósito: Levar os insetos a dominar o mundo; Int 17, Sab 12, Car 12, tendência Caótica e Má, Ego 20; NC 20°.

Lorde Niebling, o Único Gnomo do Mundo

Nieblingscharphittlestonefingeralonefauchard é um dos cidadãos mais ilustres e excêntricos de Valkaria, e provavelmente de toda Arton — o único representante conhecido da raça dos gnomos nesse mundo. Ninguém sabe ao certo de onde ele veio.

Chamado Niebling (para facilitar a pronúncia pelos humanos pouco familiares às particularidades da língua gnômica), o velho gnomo se diverte inventando inúmeras explicações para sua chegada a Arton. Ninguém nunca ouviu duas versões iguais dessa mesma história. Sabe-se, apenas, que Niebling chegou a Valkaria arrastando uma carroça cheia de bugigangas e instrumentos que ninguém antes conhecia, e estabeleceu-se em uma casa distante do centro urbano. A presença do estranho pequenino não demorou a chamar a atenção do poderoso governante, o imperador-rei Thormy.

Levado pelo próprio Protetorado do Reino ao castelo do governante, Niebling explicou que era um "inventor": alguém que cria máquinas, mecanismos e outros utensílios de grande utilidade. Intrigado, Thormy propôs um desafio para testar as reais capacidades do gnomo (e talvez desmascarar um impostor). Afinal, se as palavras do gnomo fossem verdadeiras, talvez seu talento pudesse beneficiar a cidade.

— Observe Valkaria por sete dias e sete noites — disse Thormy a Niebling. — Escolha um problema que atrapalhe a vida de nossos cidadãos, e solucione-o através de um invento. Caso o desafio seja cumprido satisfatoriamente, lhe será concedido o título de Lorde, e poderá viver em meu castelo.

Como era de se esperar, o irrequieto gnomo aceitou a tarefa, e passou a vagar pela cidade. Em suas andanças, Niebling notou inúmeros problemas, como o acúmulo de casas amontoadas (pensou em "edificar" trinta ou quarenta casas umas sobre as outras, mas achou a idéia idiota demais). No final do sexto dia, Niebling já encarava a possibilidade de perder o desafio, pois nada parecia grande o suficiente para impressionar o rei — até que ele lançou um olhar casual aos céus, e presenciou a chegada de Vectora, o Mercado nas Nuvens. Depois de percorrer sua rota pelo continente, a cidadela comercial retornava à capital para uma nova temporada.

Niebling ficou mais intrigado que impressionado. Montanhas voadoras não eram exatamente uma novidade para ele, mas não esperava ver uma em Arton. O gnomo se aproximou do lugar onde as pessoas "ascendiam" ao mercado, e notou uma coisa: quem não tinha uma montaria alada, ou era incapaz de fazer magia por si próprio, tinha que pagar por tais serviços, como magos ou baloeiros goblins (o que não era exatamente muito seguro). Essa dificuldade limitava o acesso à cidade voadora, algo ruim tanto para Valkaria quanto para Vectora.

Niebling voltou para casa, e rabiscou projetos e diagramas a noite toda. No dia seguinte, levou sua idéia ao Rei Thormy, que mostrou-se bastante impressionado. Assim se deu a construção do primeiro "ancoradouro" para Vectora, com sistemas de gôndolas para transportar cidadãos ao Mercado nas Nuvens de forma segura e barata. Como prometido, hoje Lorde Niebling vive no palácio de Thormy como conselheiro pessoal do Imperador-Rei. Entretanto, o gnomo recusou a "vida de lorde", e pediu, em troca, um enorme laboratório, onde pudesse montar e testar seus inventos.

Normalmente Niebling gasta a maior parte do tempo desenhando e montando engenhocas de pouca utilidade, aparentemente para seu próprio prazer. Entretanto, seu método de criação é tão caótico, que nem isso pode ser afirmado com certeza. Mais de uma vez já se viu o gnomo combinar duas outras máquinas de utilidades diferentes (ou sem utilidade nenhuma) para montar uma terceira, digna de nota. Certa vez ele juntou um relógio/quebra-nozes com um pato mecânico para resultar numa espécie bizarra (e extremamente barulhenta) de despertador.

A grande revolução que se esperava com as invenções de Lorde Niebling jamais aconteceu. Com exceção do "ancoradouro", que permite o acesso dos cidadãos de Valkaria a Vectora, são pouquíssimos os inventos que chegaram a afetar a vida dos cidadãos. Sabe-se que Niebling tem inúmeros projetos (sendo o mais recente um enorme balão de forma ovalada, movido a vapor, e capaz de transportar dezenas de pessoas de uma só vez), mas ele se mostra relutante em colocá-los em prática.

Com base em conversas que teve com o velho inventor, a Rainha Rhavana descobriu que, no mundo natal de Niebling, as invenções dos gnomos jamais funcionam como se espera. Em Arton, a maldição não funciona e Niebling soube, finalmente, o que é criar de verdade. Entretanto, ele tem medo que seus inventos falhem justamente em um momento crítico, ferindo as pessoas do mundo que ele adotou. Assim, ao menos por enquanto, ele prefere trabalhar em seus protótipos até que tenha certeza de que tudo vai funcionar corretamente.

Niebling é mais baixo que um anão, tem barbas ruivas, e é calvo. Geralmente está fumando cachimbo e adora usar roupas coloridas — embora elas estejam, quase sempre, sujas de graxa. Niebling também fala muito rápido, mas vem se acostumando com a "lentidão" da língua humana.

Lorde Niebling: Gnomo Esp 9; ND 8; Humanóide (Pequeno); DV 9d6+18; 48 PV; Inic. +2; Desl. 6 m; CA 13, toque 13, surpresa 11; Atq Base +6; Agr +2; corpo a corpo: pela arma +7/+2 (dano: pela arma); Atq Ttl corpo a corpo: pela arma +7/+2 (dano: pela arma); AE –; QE características de gnomo; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +5, Von +8; For 10, Des 14, Con 14, Int 19, Sab 15, Car 15.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +8, Concentração +5, Conhecimento (Armamento) +10, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +17, Conhecimento (Matemática) +10, Esconder-se +6, Observar +10, Ofícios (alquimia) +8, Ofícios (carpintaria) +10, Ofícios (metalurgia) +10, Operar Mecanismo +8, Ouvir +10, Procura +8, Profissão (carpinteiro) +10, Profissão (engenheiro de cerco) +10, Profissão (engenheiro) +12, Profissão (fazer fechaduras) +10, Profissão (trabalhador em metal) +10; Foco em Perícia: Conhecimento (Engenharia), Foco em Perícia: Ofícios (Fazer Fechaduras), Foco em Perícia: Profissão (Engenheiro), Prontidão.

Equipamento: Lorde Niebling chegou a Valkaria em uma carroça cheia de pequenas invenções e suas ferramentas (todas obra-primas, mas só quando usadas por ele). Ela ainda mantém essa carroça com parte de sua oficina, dentro do Palácio Real (quando usa suas ferramentas, recebe +2 de bônus de circunstância, por serem obra-prima).

Loriane, a Estrela

Como a maioria das grandes cidades de Arton, Valkaria também tem um anfiteatro de jogos — a Arena Imperial. Ali, a população encontra entretenimento variado, desde a apresentação de bardos famosos até shows de mágica verdadeira. Mas a grande atração da arena ainda são os combates entre gladiadores, e sua maior estrela é Loriane.

Loriane teve uma vida marcada pela carência. Ela nasceu na cidade élfica de Lenórienn, pouco antes de sua destruição pela Aliança Negra dos goblinóides. Violentada por assaltantes humanos, sua mãe não conseguiu vencer a mágoa e aceitar a criança como sua própria filha: pouco depois do parto, abandonou o bebê nas proximidades de Khalifor, uma cidade fortificada de humanos.

Os soldados de um pequeno posto avançado de Khalifor resolveram criar a elfa — mais como mascote que como criança. Desde pequena, era forçada a trabalhar, limpando a torre, preparando comida, cuidando dos animais, e tratando de suas armas e armaduras. Era muito ligada aos cavalos, seus únicos amigos. Um dia, cansada daquilo tudo, roubou um dos cavalos, e fugiu para o norte.

Loriane abandonou Lamnor, atravessou o Istmo de Hangpharstyth, e rumou para Arton, até chegar à cidade de Valkaria. Sua aparência élfica, e o ressentimento geral dos humanos contra os elfos, tornaram sua vida bem difícil, mas nada comparado à escravidão na torre dos soldados. Por saber tratar de armas, armaduras e animais, acabou conseguindo emprego e moradia como ajudante do anão ferreiro-mestre da Arena Imperial.

E, ali, ela descobriu a grande paixão de sua vida. Ser uma gladiadora.

Sua ascensão foi difícil. Apesar dos treinos diários com armas, e sua beleza e carisma naturais, os organizadores dos torneios relutavam em ter uma gladiadora mulher — e ainda meio-elfa! Um dia, em profunda depressão, foi visitada por uma estranha e bela mulher em manto negro. Não era ninguém menos que a maga Raven Blackmoon.

— Posso colocar você na Arena — sibilou ela —, em troca de um favor. Aceita?

Loriane aceitou mais rápido do que seria prudente. Durante o show seguinte, ela teve chance de se apresentar, e sua atuação foi espantosamente bem recebida pelo público. A partir de então, ganhou mais e mais fãs, suas lutas tinham cada vez mais espectadores, sua fama atravessou o continente. Loriane é, agora, uma estrela de primeira grandeza, talvez a pessoa mais querida e desejada em toda Arton.

Privada de carinho e contato humano durante toda a vida, hoje Loriane precisa de flores e aplausos tanto quanto um viciado precisa de drogas. Esse é o único tipo de amor que ela conhece, e o único amor de que realmente precisa. Sua felicidade seria completa, não fosse a lembrança da promessa que fez a Raven: Loriane ainda não sabe que tipo de favor será exigido dela, e teme que seja um preço alto demais. Mesmo assim, não se arrepende de sua escolha.

Recentemente, Loriane recebeu de Raven um presente intrigante: um encantador unicórnio, que imediatamente cativou a gladiadora. Raven não teve receios em revelar que aquilo

era um tipo de garantia. Para conservar a amizade do animal, Loriane deve permanecer virgem — coisa aparentemente necessária aos planos da maga, sejam quais forem. Incapaz de rejeitar a amizade do unicórnio, hoje Loriane se apresenta com ele na arena, atraindo ainda mais público com a nova atração.

Loriane: Meio-elfa Gue 5/Gladiadora Imperial 3; ND 8; Humanóide (médio); DV 8d10+16; 64 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 18, toque 18, surpresa 10; Atq Base +8; Agr +11; corpo a corpo: *tridente +2* +15 (dano: 1d8+7, dec. 19-20); ou à distância: *tridente +2* +15 (dano: 1d8+7, dec. 19-20) ou rede obra-prima +13 (dano: prender); Atq Ttl corpo a corpo: *tridente +2* +15/+10 (dano: 1d8+7, dec. 19-20); AE –; QE acuidade, autoconfiança, características de meio-elfo, evasão, finta, torcida; Tend. NB; TR Fort +7, Ref +8, Von +3; For 16, Des 18, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 18.

Perícias e Talentos: Acrobacia +13, Adestrar Animais +7, Atuação +13, Blefar +9, Cavalgar +7, Diplomacia +6, Intimidar +7, Observar +2, Obter Informações +6, Ouvir +2, Procurar +2, Saltar +6; Foco em Arma (tridente), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (tridente), Torcida, Usar Arma Exótica (rede), Especialização em Arma (tridente).

Acuidade (Ext): Loriane pode escolher somar seu bônus de Destreza no ataque, ao invés do bônus de Força, como o talento Acuidade com Arma. Ela pode aplicar o bônus de Destreza em ataques com o tridente.

Autoconfiança (Ext): Loriane soma seu modificador de Carisma em sua CA (desde que esteja usando armadura leve ou nenhuma), cumulativo com o bônus de Destreza.

Evasão (Ext): como a habilidade de ladino ou monge.

Finta (Ext): Loriane recebe um bônus de +1 ao usar a perícia Blefar para fintar em combate (como descrito no *Livro do Jogador*).

Torcida (Ext): com a torcida a seu favor, Loriane recebe +2 de bônus em sua CA, jogadas de ataque e testes de resistência. Esses bônus são melhorias do bônus fornecidos pelo talento Torcida e não estão considerados nas estatísticas acima.

Equipamento: tridente +2, rede obra-prima.

Obs.: Loriane costuma atacar com apenas uma arma por rodada, evitando assim redutores por usar duas armas. Sua armadura é apenas ornamental; não oferece nenhum bônus na CA, nem provoca redutores de qualquer tipo. Loriane se apresenta cavalgando um unicórnio (*Livro de Regras Básicas III*). A classe de prestígio Gladiador Imperial é mostrada em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens.

Luigi Sortudo, o Bardo

O bardo particular do Imperador-Rei Thormy era conhecido em todo o reino e mais além, até que resolveu deixar o palácio para percorrer o mundo. Pelo menos, isso é o que todos pensam: sendo um grande amigo de Thormy, Luigi, na verdade, ainda encontra-se a serviço de seu rei, atuando como uma espécie de agente secreto, fazendo contatos e colhendo informações.

Luigi Sortudo ganhou o apelido ao atravessar um campo de batalha em meio a uma saraivada de flechas, sem ser atingido por nenhuma. Na verdade, sua "sorte", na ocasião, deveu-se a um manto mágico que o protege contra qualquer ataque com projéteis e armas de arremesso. Além do manto, Luigi carrega um item mágico muito raro, talvez único até onde se sabe: seu bandolim finamente acabado, que parece inofensivo, mas é uma arma mágica poderosa. Um bardo familiarizado com o instrumento pode fazer disparos mágicos dedilhando as cordas.

Luigi é, acima de tudo, um brincalhão. Adora embaraçar amigos e inimigos com ilusões e truques inofensivos. Chegou mesmo a criar ele próprio (ao menos ele diz assim) uma magia com esse propósito, *o apavorante gás de Luigi*.

Atualmente, Luigi se encontra em missão especial para o rei Thormy. Ele percorre o mundo à procura de sua filha fugitiva, a Princesa Rhana.

Luigi Sortudo: Meio-elfo Brd 9; ND 9; Humanóide (Médio); DV 9d6+27; 67 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 18, toque 14, surpresa 14; Atq Base +6; Agr +6; corpo a corpo: espada longa obra-prima +7 (dano: 1d8, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: espada longa obra-prima +7/+2 (dano: 1d8, dec. 19-20); AE –; QE características de meio-elfo, música de bardo, conhecimento de bardo, música de proteção, fascinar, inspirar coragem +2, inspirar competência, sugestão, inspirar grandeza; Tend. CB; TR Fort +6, Ref +10, Von +7; For 10, Des 18, Con 16, Int 15, Sab 9, Car 18.

Perícias e Talentos: Atuação (instrumentos de corda) +16, Blefar +18, Concentração +10, Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +7, Diplomacia +20, Identificar Magia +10, Obter Informação +18, Ouvir +3, Procurar +5, Usar Instrumento Mágico +11, Iniciativa Aprimorada, Magia sem Gestos, Magias em Combate, Trapaceiro Nato (regional: Ahlen), Vontade de Ferro.

Magias de Bardo Conhecidas (3/4/4/3; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 – *canção de ninar, detectar magia, o apavorante gás de Luigi, mensagem, pasmar, som fantasma;* 1° – *confusão menor, enfeitiçar pessoas, sono, ventriloquismo*; 2° – *cativar, confundir detecção, pasmar monstro, sugestão*; 3° – *confusão, dissipar magia, loquacidade.*

Equipamento: capa do saltimbanco +4 (possui as mesmas habilidades de um *anel de proteção +4* e uma *capa do saltimbanco*), *bandolim mágico de Luigi*, espada longa obra-prima.

O *bandolim* de Luigi lança uma rajada de som (cone de 21 m) que causa 3d6+2 pontos de dano sônico. Ativar o *bandolim* requer uma ação padrão e um teste de Atuação (instrumentos de corda) (CD 20). Qualquer criatura na área de efeito pode fazer um teste de Reflexos (CD igual ao valor do teste realizado para ativar o bandolim) para sofrer apenas metade do dano.

Mestre Arsenal, Sumo-Sacerdote de Keenn

A verdadeira origem desse infame clérigo da guerra se perde no tempo. Diz a lenda que ele veio de um mundo arrasado por um terrível conflito global, onde Mestre Arsenal ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, os deuses da guerra transportaram Arsenal para outro mundo, onde ele poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição.

Arsenal pode ser definido como um colecionador compulsivo de armas mágicas. Até onde se sabe, ele está empenhado em algum tipo de missão, que envolve coletar todas as grandes armas e armaduras mágicas do mundo. Rumores dizem que ele planeja usar essas peças para equipar um exército invencível. Seja qual for seu "grande objetivo", Arsenal talvez esteja próximo de alcançá-lo: conta-se que objetos mágicos imensamente poderosos fazem parte de sua coleção.

Quando possível, Arsenal consegue seus itens através de compra ou troca honesta. Sua riqueza é vasta, e suas propostas são generosas, feitas através de mensageiros (clérigos de sua ordem, ou mortos-vivos) e raramente recusadas. Quando isso acontece, contudo, certos acidentes desagradáveis podem ocorrer com essa insensata pessoa. Arsenal se envolve pessoalmente apenas quando persegue itens ou artefatos realmente raros.

Ciente de que sua coleção pode atrair aventureiros sedentos de poder, Arsenal esconde bem suas peças. Muitas vezes faz pactos com dragões e gênios, propondo que guardem uma ou mais de suas peças em troca de algum favor (geralmente a destruição de um inimigo). Os artefatos mais poderosos, contudo, ficam em seu esconderijo — um edifício metálico com a forma de uma gigantesca armadura, que ele trouxe de seu mundo nativo. Dizem que o clérigo da guerra construiu essa estrutura assustadora de forma que pudesse andar e lutar...

Mestre Arsenal: humano Gue 10/Clr (Keen)12; ND 26; Humanóide (médio); DV 10d10+12d8+66; 262 PV; Inic. +7; Desl. 6 m; CA 24, toque 11, surpresa 23; Atq Base +17; Agr +26; corpo a corpo: *martelo do trovão* +32 (dano: 4d6+18, dec. 19-20/x3); ou à distância: *martelo do trovão* +25 (dano: 4d6+14, mais atordoamento, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo a corpo: *martelo do trovão* +32/+27/+22/+17 (dano: 4d6+18, dec. 19-20/x3); AE –; QE habilidades de sumo sacerdote, regeneração (do *anel*); Tend. LM; TR Fort +18, Ref +12, Von +15; For 26, Des 16, Con 16, Int 17, Sab 19, Car 16.

Perícias e Talentos: Cavalgar +11, Concentração +18, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (religião) +18, Cura +10, Escalar +12, Identificar Magia +13, Intimidar +16, Observar +12, Ofícios (armeiro) +12, Ofícios (armoraria) +12, Ouvir +10, Saltar +15, Sentir Motivação +11; Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Potencializar Magia, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso

Mestre Arsenal

Decisivo Aprimorado (Martelo de Batalha), Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Cura Restrita, Cura sem Restrições, Fúria Guerreira (Arsenal possuía esse talento antes de se tornar sumo-sacerdote).

Magias de Clérigo Preparadas (6/6+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 – *detectar magia, detectar venenos, luz, orientação, resistência, virtude;* 1° –*arma mágica, aumentar pessoa*ᴰ*, auxílio divino, bênção, escudo da fé, maldição menor, pedra encantada;* 2° – *ajuda, arma espiritual*ᴰ*, drenar força vital, força do touro, imobilizar pessoa, tendência em arma;* 3° – *dissipar magia, muralha de vento, oração, purgar invisibilidade, rogar maldição, roupa encantada*ᴰ*;* 4° – *arma mágica maior, imunidade à magia, movimentação livre, nuvem profana*ᴰ*, poder divino;* 5° – *coluna de chamas*ᴰ*, força dos justos, resistência à magia, símbolo da dor;* 6° – *barreira de lâminas*ᴰ*, dissipar magia maior, palavra da recordação;*

ᴰMagias de Domínio. *Domínios:* Destruição, Guerra, Força e Mal.

Habilidades de sumo-sacerdote (Sob): como sumo-sacerdote de Keen, Arsenal recebe todos os Poderes Concedidos aos sacerdotes desse deus, sem limite de utilização, além de todos os talentos especiais, e Pontos de Vida máximos para cada dado de vida. Veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 3: O Panteão.

Equipamento: martelo do trovão, armadura de batalha +5, manoplas de força dos ogros, manto do deslocamento maior, cinturão da força de gigante (+6), anel de resistência elemental maior (fogo),anel de regeneração, colar da adaptação, elmo do teletransporte.

Obs.: Os anéis, manoplas, cinturão e colar estão unidos na armadura, e não podem ser vistos como itens separados. Como a armadura também é mágica, um detectar magia vai indicar um item só, com várias habilidades. Arsenal também está ciente de todos os poderes do seu martelo.

Esses são os itens que ele costuma usar normalmente. Arsenal ainda possui um exemplar de cada item mágico descrito no *Livro de Regras Básicas II* (exceto os artefatos, que ele só possui alguns...). Ele pode se preparar para a ocasião, se for necessário.

Princesa Rhana

Filha do Imperador-Rei Thormy e da Rainha Rhavana, a princesa Rhana tinha uma vida luxuosa e confortável no palácio imperial de Valkaria. Mimada e paparicada pelos pais, sempre teve todos os seus desejos atendidos sem demora. Ainda que com certa relutância, recebia da mãe (outrora uma rainha amazona) treinamento em combate e montaria. Atingiu os dezesseis anos para tornar-se uma jovem lindíssima, atraindo sobre si olhares masculinos de todo o Reinado.

Tudo ia bem até que Rhana recebeu notícias dos feitos de um herói que vinha agindo em regiões distantes. Alguém cujo nome verdadeiro ela ignorava, conhecido apenas como "Paladino". Cativada pelas histórias contadas pelo bardo da corte, Luigi Sortudo, a jovem acabou se apaixonando por alguém que jamais conheceu. Ela suspirava em sua torre no palácio, quando recebeu a notícia fatídica: havia sido prometida em casamento pelo pai ao príncipe Mitkov, regente do reino vizinho de Yuden. Habituada a ter o que queria, ela revoltou-se contra tal decisão, e simplesmente fugiu do castelo.

Hoje, Rhana vive fugindo de seu pai e de Mitkov, que jurou não descansar antes de colocar as mãos naquela "meretriz real", e vingar-se da humilhação pública. Além de seu cavalo Lyra, com o qual se comunica mentalmente (um talento de amazona herdado da mãe), ela viaja com alguns outros companheiros. Muito impulsiva, Rhana imagina a si mesma como uma "grande guerreira", o que costuma metê-la em problemas com certa regularidade.

Rhana esteve, durante algum tempo, aprisionada em Triunphus, vítima da bênção/maldição que afeta a cidade. No entanto, com a ajuda de um grupo de aventureiros, conseguiu escapar. Há rumores de que ela, preocupada com a tensão que existe hoje entre Deheon e Yuden graças a sua fuga, está retornando ao lar para fazer algo a respeito.

Rhana: Humana Gue 2/Lad 2; ND 4; Humanóide (Médio); DV 2d10+2d6+8; 22 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 18, toque 13, surpresa 15; Atq Base +3; Agr +2; corpo a corpo: *sabre +2* +9 (dano: 1d6+2, dec. 18-20); Atq Ttl corpo a corpo: *sabre +2* +9 (dano: 1d6+2, dec. 18-20); AE ataque furtivo +1d6; QE evasão, encontrar armadilhas; Tend. CB; TR Fort +3, Ref +6, Von +0; For 9, Des 18, Con 15, Int 18, Sab 10, Car 18.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +10, Blefar +5, Cavalgar +10, Diplomacia +7, Disfarce +6, Escalar +5, Esconder-se +10, Furtividade +6, Observar +2, Ouvir +10, Procurar +10; Acuidade com Arma, Especialização em Combate, Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Prece para Valkaria (regional: Deheon).

Equipamento: sabre +2, anel de proteção +2, armadura de couro batido obra-prima.

Raven Blackmoon

Pouca coisa se sabe sobre o passado da sombria feiticeira Raven Blackmoon. Vinda de local desconhecido, ela se instalou em uma moradia discreta na parte velha de Valkaria. Ali, construiu um pequeno laboratório, que na verdade é bem maior do que parece — pois seus corredores se estendem pelo subterrâneo. Apesar dos tesouros mágicos que todos sabem existir em seu lar, poucos ousam invadir o lugar — seja na presença da maga, seja em sua ausência. Correm rumores de que o laboratório é protegido por um demônio sobrenatural, amante da bruxa.

A aparência da feiticeira é, no mínimo, fascinante. Apesar dos 82 anos, ainda parece jovem e saudável — conseqüência de seu parentesco élfico. Exibe longos cabelos negros, olhos castanho-escuros e, muitas vezes, usa tatuagens exóticas à volta dos olhos. Durante as raras vezes em que é vista

fora de seu laboratório, usa, sobre os ombros, um belo manto negro ou cinza-azulado que esvoaça ao vento. Sob o manto veste finas jóias de ouro... E mais nada.

A beleza atordoante de Raven, contudo, não contribui para reduzir o temor que todos sentem a seu respeito. Poucas pessoas chegaram a ouvir sua voz, e nenhuma conhece suas reais intenções. Por vezes, ela acompanha aventureiros em suas viagens: nas tavernas de Valkaria, quando um grupo de heróis planeja uma expedição, Raven pode, a qualquer momento, sentar-se a sua mesa e dizer "Partimos ao amanhecer. Estejam prontos.". Uma vez incluída no grupo, a maga irá ajudar os heróis em sua missão — mas sem revelar se faz isso por simples altruísmo ou visando interesses próprios.

Uma das histórias mais assustadoras a respeito de Raven é a seguinte: no passado, ela fez um acordo com uma entidade sobrenatural do Plano Elemental do Ar. Recebeu dela condições para invocar um elemental do ar chamado Slinn, que ela pode comandar livremente, e sem risco de revolta. Em troca desse precioso servo, a entidade exige que Raven esteja a sua disposição para cumprir tarefas diversas no Plano Material — coisas como encontrar itens mágicos ou derrotar inimigos. Geralmente, Slinn protege o laboratório da maga em Valkaria durante sua ausência, mas, às vezes, também a acompanha. Raven e Slinn não são amantes, como afirmam os boatos, mas sua amizade íntima é algo bem próximo disso.

Raven Blackmoon: Meio-Elfa Mag 12; ND 12; Humanóide (médio); DV 12d4+36; 67 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 11, toque 11, surpresa 10; Atq Base +6; Agr +7; corpo a corpo: adaga obra-prima +8 (dano: 1d4+1, dec. 19-20); ou à distância: besta leva obra-prima +8 (dano: 1d8, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: adaga obra-prima +8/+3 (dano: 1d4+1, dec. 19-20); ou à distância: besta leva obra-prima +8 (dano: 1d8, dec. 19-20); AE –; QE características de meio-elfo; Tend. N; TR Fort +7, Ref +7, Von +11; For 13, Des 13, Con 16, Int 18, Sab 17, Car 15.

Perícias e Talentos: Atuação (dança) +6, Blefar +10, Concentração +13, Conhecimento (Arcano) +16, Conhecimento (Local - Valkaria) +10, Conhecimento (Os Planos) +10, Diplomacia +6, Identificar Magias +16, Observar +8, Obter Informações +7, Ouvir +8, Procurar +5, Sentir Motivação +6, Criar Varinha, Escrever Pergaminhos, Esquiva, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Ilusão), Foco em Perícia (Blefar), Magia Silenciosa, Magias em Combate, Prontidão.

Magias de Mago Preparadas (4/5/5/5/4/3/2; CD do teste de resistência 14 + nível da magia, ou 15 + nível da magia para as marcadas com *): 0 – *detectar magia, luz, pasmar*, som fantasma**; 1° – *enfeitiçar pessoas*, imagem silenciosa*, leque cromático**(2), *sono*, transformação momentânea**; 2° –*confundir detecção*, invisibilidade*, névoa, padrão hipnótico*, toque da idiotice**; 3° – *dissipar magia* (2), *imagem maior*, imobilizar pessoa*, sugestão**; 4° – *confusão*, detectar vidência, enfeitiçar monstro*, globo de invulnerabilidade menor;* 5° – *imobilizar monstro*, névoa mental*, similaridade**; 6° – *despistar*,símbolo da persuasão**;

Grimório: 0 – todos; 1° – *enfeitiçar pessoas*, hipnotismo*, imagem silenciosa*, invocar criaturas I, leque cromático*, mãos flamejantes, servo invisível, sono*, transformação momentânea**; 2° – *astúcia da raposa, confundir detecção*, esplendor da águia, invisibilidade*, névoa, padrão hipnótico*, proteção contra flechas, teia, toque da idiotice**; 3° – *dissipar magia, esfera de invisibilidade*, imagem maior*, imobilizar pessoa*, névoa fétida, raio de exaustão, sugestão**; 4° – *confusão*, detectar vidência, enfeitiçar monstro*, globo de invulnerabilidade menor, medo, missão menor*, padrão prismático**; 5° – *cancelar encantamento, imobilizar monstro*, metamorfose tórrida, névoa mental*, similaridade**; 6° – *despistar*, invocar criaturas VI, símbolo da persuasão*, véu*, visão da verdade;*

Equipamento: adaga obra-prima, besta leve obra-prima, 20 virotes obra-prima, *anel de comandar elementais (ar), anel de telecinésia, colar de bolas de fogo* (tipo V), *bola de cristal.*

Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos

Sem a menor sombra de dúvida, Sckhar é o mais poderoso dos Dragões-Reis — o maior, mais forte, mais influente, e mais perigoso. Em vários aspectos, representa tudo aquilo que define um dragão, e sempre ao extremo.

Arrogante e muito vaidoso, Sckhar adora demonstrar seu poder de todas as formas possíveis. Com uma nação inteira a sua disposição, e nenhuma das preocupações "mundanas" de um regente, como intrigas, rivais ou ameaças de invasões, ele devota grande parte de seu tempo (e dos recursos do reino) a sua própria adulação.

Diferente de Beluhga, Sckhar não considera seus súditos como seres vivos que precisam de proteção. Ele os considera apenas parte de seu tesouro, servos cujas vidas pertencem a ele, única e exclusivamente. Vidas que ele pode tomar quando e como quiser.

Em sua forma humanóide, Sckhar lembra um elfo de cabelos vermelhos, com o típico porte altivo élfico. Sempre usa vestimentas soberbas, em tons quentes como vermelho e dourado, que, de certa forma, lembram os trajes usados pelos gênios do fogo (há rumores de que o Dragão-Rei tem contato com esses seres).

Sckhar poderia ser confundido com um nobre elfo qualquer, não fosse um traço particular — facilmente notável, mas muito pouco comentado. Três cicatrizes que atravessam o espaço vazio onde deveria estar seu olho esquerdo.

O ferimento teria sido causado por Beluhga, em um passado remoto, quando esses dois dragões estiveram juntos pela última vez. Conta-se que, naquela época, eles eram amantes, mas sua união foi proibida pelo deus Khalmyr, por representar uma aliança poderosa demais (ou por razões que apenas o Deus da Justiça conhece). Então, quando desafiaram Khalmyr para ficar juntos, o deus aprisionou Beluhga onde hoje ficam as Montanhas Uivantes. Esta, tomada pela ira, arrancou o olho de Sckhar — que, embora tenha poder suficiente para

restaurar o olho perdido quando quiser, decidiu manter a cicatriz como "uma doce lembrança de sua rainha".

Sckhar mostra uma expressão intimidadora mesmo quando está calmo — o que é raro. Ele se enfurece com facilidade, e seus acessos de raiva são notórios e famosos (mas muito pouco comentados dentro do reino, por motivos de saúde!). Sckhar assassina rotineiramente seus servos, guardas e esposas diante da menor transgressão. Quando acha importante, permite que sejam ressuscitados para continuar desempenhando suas funções (ou para que sejam mortos outra vez, quando Sckhar está MESMO zangado).

Em sua forma de dragão, mesmo usando um tamanho reduzido, Sckhar é um dos mais impressionantes e aterradores exemplares draconianos em Arton. Sua couraça é feita de escamas douradas e cor de rubi, com garras enormes e poderosas, e a cabeça coroada com chifres espiralados. Seu imenso tamanho não compromete sua agilidade.

Sckhar: Dragão Rei; ND 32; Dragão (Colossal - Fogo); DV 46d12+644; 997 PV; Inic. +6; Desl. 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 49, toque 4, surpresa 47; Atq Base +46; Agr +83; corpo a corpo: mordida +60 (dano: 4d8+21, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +60 (dano: 6d8+21, 19-20), 2 garras +58 (dano: 6d6+10, dec. 19-20), 2 asas +57 (dano: 2d8+10) e cauda +57 (dano: 4d6+31); AE sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE RD 25/épico, RM 36, imunidade a fogo, *sono*, e paralisia, visão na penumbra, visão no escuro 36 m, vulnerabilidade a frio; Tend. CM; TR Fort +44, Ref +31, Von +39; For 52, Des 14, Con 38, Int 26, Sab 30, Car 26.

Perícias e Talentos: Avaliação +57, Blefar +57, Concentração +63, Conhecimento (arcano) +57, Conhecimento (geografia) +33, Conhecimento (história) +32, Diplomacia +61, Escalar +33, Identificar Magias +59, Intimidação +59, Observar +61, Obter Informação +20, Ouvir +61, Procurar +57, Saltar +46, Sentir Motivação +59, Usar Instrumento Mágico +32; Arrebatar, Arma Natural Aprimorada (garras), Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Especialização em Combate, Foco em Arma (garras), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Liderança, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorada (garras), Sucesso Decisivo Aprimorada (mordida), Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 21 m; 28d10 pontos de dano (cada 1 no dado é considerado 2), Reflexos (CD 47) para reduzir o dano à metade.

Habilidade Similares a Magia (SM): 14/dia – *localizar objetos*; 4/dia – *sugestão*; 2/dia – *discernir localização, ataque visual*; Resistência CD 18 + nível da magia; Nível de Conjurador: 20°.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/7/7/7/6; CD do teste de resistência 18 + nível da magia): 0 – *brilho, detectar magia, globos de luz, ler magia, luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, pasmar*; 1° – *apagar, aumentar pessoa, cerrar portas, mãos flamejantes, reduzir pessoa*; 2° – *chama contínua, esfera flamejante, força do touro, pirotecnia, toque da idiotice*; 3° – *bola de fogo, dissipar magias, flecha de chamas, runas explosivas*; 4° – *armadilha de fogo, drenar temporário, escudo de fogo, muralha de fogo*; 5° – *dominar pessoa, muralha de pedra, pesadelo, telecinésia*; 6° – *mover terra, símbolo do medo, véu*; 7° – *bola de fogo controlável, controlar o clima, reverter magia*; 8° – *evaporação, explosão solar, nuvem incendiária*; 9° – *chuva de meteoros, dominar monstro, sexto sentido*;

Presença Aterradora (Sob): sempre que Sckhar ataca, faz uma investida ou voa, criaturas que estejam a 126m devem fazer um teste de Vontade (CD 44) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 4 DVs ou menos) ou abaladas (mais de 4DVs) por 4d6 rodadas. Aquelas que passam no teste não podem ser afetadas por 24 horas. Esta habilidade é para a forma "reduzida" de Sckhar. Em sua forma real (cerca de 700m de comprimento) o teste é o mesmo, mas criaturas com menos 4 DVs morrem de medo em caso de falha (caso passem, ainda estão em pânico) e aqueles com mais de 4 DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (CD 47) para ficar nesse estado por 24 horas ou apenas 2d6 horas.

Demais habilidades especiais de acordo com a descrição do dragão branco no *Livro de Regras Básicas III*.

Shivara Sharpblade

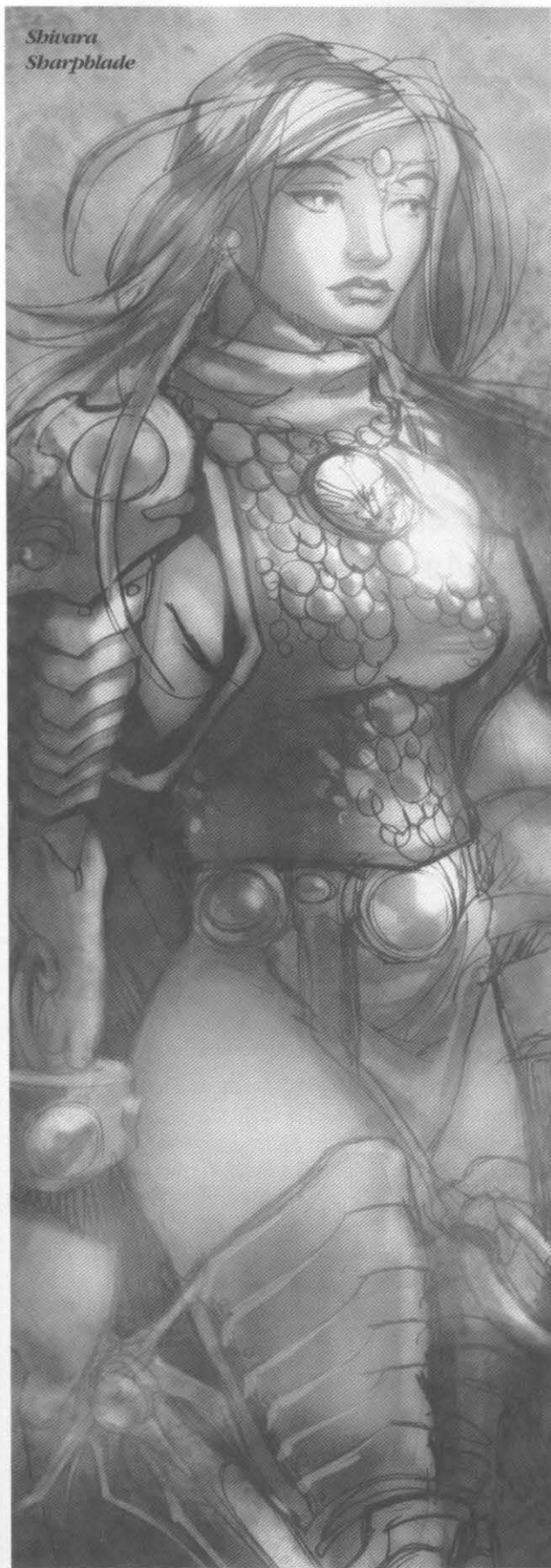
Normalmente, o nascimento de uma menina como futura herdeira de um reino é tido como mau presságio ou, no mínimo, como um inconveniente extremamente desagradável. Mesmo com as damas da nobreza do Reinado gradualmente assumindo posições de grande responsabilidade, uma mulher como regente ainda é algo visto com desconfiança e pouco caso. Mas não em Trebuck.

Quando Shivara Sharpblade nasceu, fruto da união do regente Althar e sua esposa, Lady Valanya, houve festa durante uma semana em Forte Amarid, sede da corte de Trebuck. As comemorações só foram interrompidas com a morte da rainha, vítima de uma repentina doença que a atingiu enquanto ainda se recuperava do difícil parto.

Triste, Althar imediatamente ordenou que um novo palácio fosse construído em Crovandir. Era impossível continuar vivendo em Forte Amarid sem se lembrar da morte da esposa. Também não desejava que a filha crescesse no mesmo lugar onde a mãe falecera, com medo que tal fato pudesse trazer má sorte à família. Em dois anos, toda a corte de Trebuck se transferiu para a nova sede: o Palácio de Valanya.

Shivara cresceu em tempos de calmaria, sem conflitos com reinos vizinhos nem tensões internas. O reino passava por um forte período de prosperidade. Foi instruída tanto nas artes de combate quanto na escrita. Ao mesmo tempo, aprendia com seu pai e tutores a tratar seus empregados como seus iguais. Sabia que, apesar de serem divididos entre nobres e plebeus, todos eram filhos de Trebuck.

Mesmo com tudo isso, Althar preocupava-se com o futuro da filha. Não queria que Shivara fosse pega despreparada

Shivara Sharpblade

quando chegasse a hora de assumir o trono de Trebuck e empunhar Carthalkhan, a Espada Cristalina, símbolo máximo do regente e da família Sharpblade.

Assim, quando ela completou dezessete anos, Althar a despachou numa viagem secreta por todo o Reinado. Só assim, sentindo na pele o que era ser uma cidadã comum, uma aventureira batalhando por seu dinheiro e sua vida todos os dias, ela seria capaz de reinar com sabedoria.

Durante esse tempo, ela se disfarçou, e assumiu uma nova identidade: Allianne Hardsteel, uma guerreira mercenária. Como única prova de que era Shivara Sharpblade, carregava consigo uma carta escrita de próprio punho por seu pai, escondida num fundo falso de sua mala de viagem.

Primeiro, Shivara viajou pelos reinos vizinhos e além. Em Yuden, combateu o regime totalitário, tornando-se uma proeminente líder rebelde, e quase estragando seu próprio disfarce quando passou a ser procurada por todo o reino. Sem alternativas, fugiu para Deheon, onde revelou sua verdadeira identidade ao Rei Thormy, e foi acolhida em segredo. Durante esse período, estudou com os maiores sábios e aristocratas do reino.

Seis anos haviam se passado desde que Lady Shivara havia partido, quando a Tormenta surgiu na margem do Rio dos Deuses oposta a Trebuck. As tropas foram colocadas em estado de alerta, e acampamentos foram estabelecidos nas proximidades do rio. O Conselho do reino insistia que era hora de reocupar Forte Amarid, a fim de poder observar de perto o desenrolar dos acontecimentos. Althar autorizou a medida mas recusou-se a voltar ao local. Periodicamente checava o andamento nos acampamentos estabelecidos à beira do Rio dos Deuses.

Numa dessas visitas o regente foi atacado por cinco demônios da Tormenta. Muito ferido, Althar foi então levado até Forte Amarid onde, ironicamente, morreu três dias depois, chamando os nomes da mulher e da filha.

Depois disso, o Conselho de Trebuck se dividiu. Alguns queriam a volta de Shivara, enquanto outros afirmavam que a jovem estava morta e defendiam a eleição de um novo regente.

Um mensageiro foi enviado a Deheon. Sem saber do paradeiro da princesa, os conselheiros esperavam que o Imperador-Rei Thormy ajudasse na busca, usando seus contatos.

As notícias da morte de seu pai, e da presença da Tormenta, abalaram Shivara. Resolveu que era a hora exata de retornar a Trebuck. O Rei Thormy ofereceu o serviço do mago da corte para ajudá-la. Bastava uma magia de teleporte para que surgisse, instantaneamente, no Palácio Valanya. Mas Shivara recusou. Queria voltar por suas próprias forças. Mas não seria assim tão simples.

Mitkov, príncipe regente de Yuden, havia descoberto, há poucos meses, que Alliane Hardsteel e Lady Shivara eram a mesma pessoa. Assim, quando ela e seu acompanhante passavam por Yuden no caminho de volta a Trebuck, um grupo de oficiais do exército do reino atacou, e aprisionou, a princesa. Ela foi levada, então, até a capital Kannilar, onde ficou presa por três meses.

Espertamente, Mitkov jamais anunciou que havia capturado Shivara Sharpblade, princesa de Trebuck. Divulgou, sim, que a assassina rebelde Alliane Hardsteel havia sido presa. Assim, a notícia jamais chegaria a Trebuck, já que o codinome da princesa era desconhecido até pelos conselheiros do reino. Nem mesmo Deheon poderia tomar alguma providência sem causar um incidente diplomático. Além do mais, pelas leis de Yuden, Shivara era, realmente, uma criminosa.

Shivara foi, finalmente, encaminhada à Prisão Hardof, conhecida por ser a prova de fugas. Foi nesse trajeto que a princesa foi, misteriosamente, resgatada. Após acordar durante a viagem, Shivara se viu livre, nas proximidades de Sambúrdia. Embora até hoje haja suspeitas que o Protetorado tenha sido o responsável pelo feito, nunca ninguém descobriu o autor do resgate.

Enquanto a princesa passava por dificuldades em Yuden, os membros do Conselho a deram como morta, e elegeram Hiudah Noragh, um conservador nobre do norte, interessado em expansões territoriais e aumento dos lucros do reino, como novo regente. Suas primeiras medidas foram o aumento de impostos, e o envio de tropas para a fronteira entre Trebuck e Sambúrdia.

Shivara descobriu o fato entrando em contato com antigos aliados de seu pai, com quem havia se refugiado antes de voltar a Trebuck. Assim, conseguiu permissão para levar consigo um grande destacamento de soldados de Sambúrdia. Seu objetivo era a retomada do trono que era seu por direito de sangue.

Numa campanha militar exemplar, Shivara aproveitou-se do apoio popular para invadir o reino. A cada cidade que passava, mais homens se juntavam a suas forças. Em menos de dois meses, Lady Shivara Sharpblade já estava adentrando o Palácio Valanya, tomando a coroa de um humilhado e suplicante Hiudah Noragh, e empunhando a Espada Cristalina como sonhara seu pai. Tanto o regente ilegítimo, quanto os membros do Conselho que o apoiavam, foram exilados e proibidos de retornar a Trebuck.

Lady Shivara assumiu o trono, reduziu os impostos, retirou as tropas da fronteira, e instalou-se em Forte Amarid, concentrando suas forças na destruição da área de Tormenta que ameaçava seu reino.

Shivara Sharpblade: Humana Ari 4/Gue 8; ND 11; Humanóide (médio); DV 4d8+8d10+12; 72 PV; Inic. +7; Desl. 6 m; CA 23, toque 13, surpresa 23; Atq Base +11; Agr +14; corpo a corpo: *Carthalkhan* +18 (dano: 1d8+8, +2d6 vs. criaturas Caóticas, dec. 17-20); ou à distância: *besta pesada +4* +18 (dano: 1d10+4, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: *Carthalkhan* +18/+13/+8 (dano: 1d8+8, +2d6 vs. criaturas Caóticas, dec. 17-20); AE –; QE *movimentação livre*; Tend. LN; TR Fort +7, Ref +8, Von +13; For 17, Des 16, Con 13, Int 16, Sab 13, Car 15.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +10, Arte da Fuga +5 (–2 com armadura), Avaliação +7, Blefar +6, Cavalgar +10, Conhecimento (geografia) +5, Conhecimento (local - Trebuck) +9, Conhecimento (história) +8, Conhecimento (nobreza e realeza) +8, Diplomacia +10, Escalar +10 (+3 com armadura), Esconder-se +6 (–1 com armadura), Intimidar +6, Natação +10 (0 com armadura), Observar +7, Obter Informação +4, Ouvir +7, Procurar +4, Sentir Motivação +5; Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos em Combate, Vontade de Ferro.

Equipamento: Armadura da Liberdade, Carthalkhan, besta pesada +4 da distância, manoplas de força dos ogros, manto de resistência +3.

Armadura da Liberdade: meia armadura +3, da camuflagem, da invulnerabilidade. O usuário fica continuamente sob os efeitos da magia *movimentação livre*.

Carthalkhan, a Espada Cristalina: espada longa +3, lâmina afiada e *ordeira.*

Talude, o Mestre Máximo da Magia

Talude, Mestre Máximo da Magia, faz por merecer esse título. Aparentemente, não há nada que esse homem não conheça a respeito de magia. Por mais tempo que a maioria das pessoas vivas em Arton consegue lembrar, ele tem sido o maior especialista nos assuntos arcanos que existe no continente.

Talude deve ter 700 anos ou mais, embora sua aparência não mude desde que completou sessenta: barbas longas e brancas, olhos castanhos cercados de rugas e eternas olheiras, cabelos também brancos e copiosos, e um nariz adunco. Suas mãos são ressecadas e cheias de manchas, com unhas quebradas.

Talude tem a aparência de um frágil ancião, a imagem padrão de um velho mago — exceto pelos olhos. Em certas situações, eles parecem brilhar com uma expressão intensa, faiscando uma energia mais poderosa que qualquer ser vivo nesse mundo. Quando Talude assim o deseja, todo o seu poder se torna visível. Não em sua aparência, mas em seu simples olhar.

A carreira do maior estudioso de magia em Arton começou, na verdade, com um acidente. Seu pai, um mago de grande talento que vivia em um mundo distante, estava realizando uma experiência — que saiu errada. Uma onda de energia mística atingiu toda a torre, enviando o mago e todos os outros habitantes pelos diversos planos da existência. O jovem Talude foi enviado para um mundo fantástico onde a magia era muito mais comum, e empregada por todos. Mesmo o mais simples dos camponeses podia conjurar magias.

Acolhido como protegido de um gênio muito poderoso, o jovem Talude aprendeu os maiores mistérios das artes arcanas com rapidez espantosa, mesmo para os padrões locais. Os gênios, comuns naquele mundo, tinham grande conhecimento sobre as infinitas realidades do multiverso. Viajantes interdimensionais por natureza, após alguns anos os gênios conseguiram encontrar os parentes de Talude (pelo menos aqueles que sobreviveram), e devolver todos a seu mundo de origem.

Talude e Vectorius

Quando atingiu a maioridade, Talude decidiu que ele próprio deveria se aventurar pelos diversos planos, como seus "pais adotivos", pois ainda havia muito para aprender. Talude conheceu lugares que não poderiam ser concebidos mesmo pela mais febril imaginação: planos inteiros feitos de chamas negras, mundos sem gravidade (e outros onde tudo é vinte vezes mais pesado), lugares habitados por plantas ou rochas inteligentes... E até mesmo mundos insólitos onde a magia não existe, substituída por um tipo de conhecimento chamado "tecnologia".

Após participar de aventuras cósmicas, onde a própria existência da realidade esteve em jogo, Talude foi convocado pela própria Wynna, Deusa da Magia. Ela veio, pessoalmente, dos planos superiores para confiar ao arquimago uma missão, que até hoje permanece em segredo. Logo após arriscar a vida e cumprir a misteriosa tarefa, Talude foi convidado, como recompensa, a receber o poder máximo permitido a um mortal — ser um avatar, a encarnação do poder dos deuses, para propagar o uso da magia onde quer que ela fosse ignorada ou inadequada. Apesar da oferta tentadora, Talude preferiu conservar sua humanidade; assim, poderia mostrar as maravilhas que a magia pode permitir a qualquer mortal, e não apenas aos deuses.

Impressionada com a sagacidade de seu protegido, a deusa permitiu a Talude começar sua cruzada no ensino da magia ao mundo — e, sem que ele soubesse, lhe concedeu uma última bênção: enquanto Talude continuasse a ensinar as artes místicas, ele não morreria. Jamais seria tocado pela velhice, doenças, ferimentos ou violência de qualquer tipo. Nenhuma arma, magia nem ataque pode afetar Talude enquanto ele estiver no interior de seu templo de ensino, a Grande Academia Arcana — um reino dimensional secreto, onde ele reúne suas centenas de discípulos. Contudo, se ele abandonar a Academia (ou se ela for destruída), ele então poderá ser morto.

Recentemente (para quem tem mais de quinhentos anos!), Talude encontrou um rival. Um mago cujo poder é imenso, assim como seu desrespeito pela magia: Vectorius, prefeito da cidade voadora de Vectora. Esse "jovem" mago irrita tanto Talude que ele evita dizer seu nome sempre que possível (e poucas coisas são impossíveis para ele). A insinuação de que Vectorius seria mais poderoso, apenas porque construiu seu "Mercado nas Nuvens", pode provocar no normalmente plácido Talude uma explosão de raiva (ou uma explosão de verdade, dependendo da ocasião).

Em certas ocasiões, o próprio Rei Thormy se aconselha com Talude a respeito de assuntos que envolvem magia e coisas do tipo. Os dois têm conversado muito sobre a Tormenta, e como detê-la. Talude está empregando todos os recursos da Grande Academia Arcana para estudar e desvendar os segredos da Tormenta — mas a tempestade diabólica desafia mesmo seus vastos poderes. Mesmo assim, o Mestre Máximo tem sido aquele que, até agora, encontrou mais respostas sobre o fenômeno.

Talude: Humano Mag 26/Arquimago 5; ND 31 (35 na Academia Arcana); Humanóide (médio); DV 31d4+31; 112 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 22, toque 12, surpresa 22; Atq Base +16; Agr +16; corpo a corpo: *cajado do poder* +18 (dano: 1d6+2); Atq Ttl corpo a corpo: *cajado do poder* +18/+13 (dano: 1d6+2); AE –; QE alta arcana, RM 23 (25 na Academia Arcana), senhor da Academia Arcana; Tend. NB; TR Fort +16, Ref +15, Von +26; For 10, Des 11, Con 13, Int 26, Sab 16, Car 14. *Esses valores já consideram os bônus fornecidos pelo *cajado do poder* e pelo *robe do arquimago*.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Blefar +6, Concentração +32, Conhecimento (arcano) +46, Conhecimento (História) +20, Conhecimento (natureza) +20, Conhecimento (nobreza e realeza) +20, Conhecimento (os planos) +24, Conhecimento (religião) +20, Diplomacia +15, Identificar Magia +50, Intimidar +7, Procurar +11, Obter Informação +10, Ofícios (alquimia) +29, Ouvir +6, Sentir Motivação +13; Acelerar Magia, Aumentar Magia, Capacidade de Magia Aprimorada x2 (talento épico), Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Dominar Magia (*clarividência/clariaudiência, compreender idiomas, dissipar magia, pele rochosa, proteção contra o mal, reverter magia, teletransporte, vidência)*, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Perícia: Identificar Magia, Forjar Anel, Magia Penetrante, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Metamágica Aprimorada x2 (talento épico), Preparar Poção, Vontade de Ferro.

Alta Arcana: Talude possui as seguintes habilidades: Alcance Arcano (Sob), Domínio da Modelagem, Domínios dos Elementos, Poder Mágico +1 e Poder Mágico +2 (para efeitos de determinar variáveis de magias e testes de nível de conjurador, Talude é considerado de um conjurador de nível 33).

Senhor da Academia Arcana (Sob): enquanto estiver na Academia Arcana, Talude só pode ser morto por intervenção divina. Ele ainda recebe outras vantagens; +4 em testes de Conhecimento (arcano), Conhecimento (as planos), Diplomacia, Identificar Magia, Ofícios (alquimia) e Sentir Motivação (esses bônus já constam nas estatísticas mostradas). Sua RM aumenta em +2, assim como seus testes de resistência. Ele também pode trocar qualquer magia que tenha preparado naquele dia por outra que desejar.Enquanto estiver na Academia Arcana, Talude só pode ser morto por intervenção divina. Aqui ele ainda recebe outras vantagens; +4 em testes de Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Os Planos), Diplomacia, Identificar Magia, Ofícios (alquimia) e Sentir Motivação (esses bônus já constam nas estatísticas mostradas). Sua RM aumenta em +2, assim como seus testes de resistência. Ele também pode trocar qualquer magia que tenha preparado naquele dia por outra que desejar.

Magias de Mago Preparadas (6/8/8/8/8/6/6/5/6/6/2/1; CD do teste de resistência 18 + nível da magia): 0 – *consertar, detectar magia, luz, ler magia, mensagem, resistência;* 1° – *alarme, área escorregadia, detectar mortos-vivos, identificação, proteção contra o Mal, servo invisível, sono, transformação momentânea;* 2° – *detectar pensamentos, escuridão, obscurecer objeto, padrão hipnótico, raio do enfraquecimento (silencioso), reflexos, resistência à elementos, ver o invisível*; 3° – *dissipar magia, nevasca, pasmar monstro (sem gestos), piscar, proteção contra elementos, raio da*

exaustão, respirar na água, sugestão; 4° – *confusão, detectar vidência, esfera resiliente, invisibilidade maior, névoa sólida, remover maldição, vidência, visão arcana (estendida)*; 5° – *cancelar encantamento, muralha de energia, névoa mental, olhos observadores, similaridade, telecinécia*; 6° – *analisar encantamentos, campo antimagia, criar itens temporários (estendido), globo de invulnerabilidade, muralha de pedra (sem gestos), repulsão*; 7° – *desejo restrito, inverter a gravidade, pedra em carne (aumentada), reverter magia, visão*; 8° – *contra-ataque mental*, discernir localização, limpar a mente, muralha prismática, olhos observadores maior, visão da verdade (silenciosa, sem gestos)*; 9° – *antipatia (estendida), desejo, disjunção do mago, enfeitiçar monstro em massa (estendida), esfera prismática, libertação*; 10° – *grito maior (maximizado), teletranporte maior (acelerado)*; 11° – *sexto sentido (estendido, silencioso)*.

Obs.: Alguns níveis têm magias a menos devido às habilidades de Alta Arcana.

Grimório: Talude conhece todas as magias de mago existentes no *Livro do Jogador* e no **TD20: Guia do Jogador**. Magias marcadas com * são descritas em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 2: Magia.

Equipamento: robe do arquimago de Talude, anel de refletir magias, anel de convocar djinn, cajado do poder. Ele ainda possui os artefatos *cajado do mago, livro das magias infinitas* e uma *pedra filosofal*

Robe do Arquimago de Talude: esse robe é um artefato e foi presente da própria deusa da magia. Ele funciona igual a um *robe do arquimago* comum, com as seguintes modificações: o bônus na CA é de +10; fornece RM 23; o bônus divino nas resistências é de +6; e o bônus nos testes de execução para superar a RM de outros é de +3 (e ainda é cumulativo com Magia Penetrante).

Obs.: Talude tem acesso à praticamente qualquer item mágico para magos do *Livro de Regras Básicas II*, exceto artefatos.

Thormy, o Imperador-Rei

Adorado por seu povo, o Imperador-Rei Thormy é o atual regente de Deheon — o reino-capital da aliança conhecida como O Reinado. O Rei é uma das mais importantes figuras públicas de toda Arton. Não há artoniano que não conheça Thormy, ou alguma das histórias que circulam a seu respeito.

Quando ainda era príncipe, Thormy insistia em convencer seu pai — o então rei Philydio, o Tranqüilo — que, para ser um bom rei, ele deveria conhecer o mundo e seus meandros. Ele acreditava que, convivendo com o povo simples, seria capaz de conhecer melhor seus futuros súditos como realmente são. Então, um dia, o jovem Thormy fugiu de casa para viajar como um "aventureiro comum".

Após alguns anos de aventuras, Thormy voltou à corte, assumindo o trono pouco tempo depois. Os primeiros anos de seu reinado foram calmos e tranqüilos... Até o início de uma série de problemas que levariam à pior crise na história do Reinado. As assombrações no Palácio Imperial, a fuga da jovem Princesa Rhana, os rumores sobre a Aliança Negra em Lamnor, a chegada dos refugiados de Tamu-ra, a ameaça da Tormenta...

O povo de Deheon começou a sussurrar sobre uma maldição que teria sido rogada sobre Thormy durante seus anos de aventuras, levando à ruína todos os planos do bondoso rei. Ainda assim, mesmo diante de tantas desgraças iminentes, a grande maioria da população ainda considera Thormy o melhor rei em toda a história — até agora, ele foi capaz de garantir a segurança do Reinado contra todos os perigos, sem medir esforços ou economizar recursos para decifrar os mistérios da Tormenta.

Thormy tenta cumprir seus deveres como rei, mas a família real está em crise. Até agora, a fuga de Rhana foi mantida em segredo para manter o povo confiante ("como ter fé em um regente que nem consegue controlar a própria filha?"). O mago real chega até mesmo a usar magia ilusória para simular aparições públicas da princesa.

Rhana fugiu porque não queria se casar com o arrogante Mitkov, príncipe herdeiro de um importante reino vizinho, como parte de uma aliança. Thormy e sua esposa Rhavana sempre desejaram a felicidade da filha, mas, naquele momento de crise, a aliança política vinha em primeiro lugar. Quando Rhana fugiu, contudo, os insultos de Mitkov foram suficientes para fazer Thormy mudar de idéia — os reinos estariam agora em guerra, não fossem as ameaças mais sérias que se avizinham.

Todos na família real estão, agora, aflitos com a segurança de Rhana — mas, com tantos perigos espreitando o Reinado, Thormy não ousa desperdiçar recursos ou agentes para procurar a filha fugitiva. Sua única esperança é confiar na perícia de seu bardo e amigo pessoal, Luigi Sortudo, que nesse momento, viaja disfarçado por Arton à procura de Rhana.

Rei Thormy: Humano Gue 7/ Ari 6; ND 12; Humanóide (Médio); DV 7d10+6d8+26; 74 PV; Inic.+4; Desl. 6 m; CA 10 ou 29, toque 10, surpresa 10 (ou 23); Atq Base +11; Agr +14; corpo a corpo: *Esplendor* +20 (dano: 1d10+8 mais 1d6, dec. 19-20, +1d10 de fogo em decisivos); Atq Ttl corpo a corpo: *Esplendor* +20/+15/+10 (dano: 1d10+8 mais 1d6, dec. 19-20, +1d10 de fogo em decisivos); AE –; QE –; Tend. LB; TR Fort +11, Ref +4, Von +10; For 16, Des 16, Cons 10, Int 15, Sab 16, Car 17.

Perícias e Talentos: Blefar +10, Escalar +6, Diplomacia +15, Adestra Animal +8, Intimidar +7, Saltar +5, Conhecimento (História) +10, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +10, Conhecimento (Local - Deheon) +7, Ouvir +5, Cavalgar +13, Sentir Motivação +10, Observar +6, Natação +10; Combate Montado, Especialização em Combate, Foco em Arma (espada bastarda), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Lutar às Cegas, Prece para Valkaria (regional: Deheon), Prontidão, Reflexos de Combate, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: Thormy tem acesso a uma lista enorme de equipamentos. Ele usa o tempo todo a *Coroa Real de Deheon*, o *Anel da Regência* e o *Cetro Real*, símbolos da casa real de Deheon. A coroa possui as mesmas propriedades combinadas de um *Broche do Escudo*, *Elmo de Telepatia* e *Escaravelho de Proteção*; o anel tem as propriedades combinadas de um *anel*

de Contramágica, Escudo Mental, Movimentação Livre e Resistência Maior (Fogo); e o cetro é um *Bastão de Grande Poder*. Em combate (o que raramente acontece nos dias de hoje) ele usa *Esplendor* (uma *Espada Bastarda +5 de Explosão Flamejante)*, a armadura da sua família (*Armadura de Batalha +5, Fortificação Pesada* e *Invulnerabilidade*) e o escudo de *Deheon* (*Escudo Pequeno de Aço +4, de Reflexão*).

Thwor Ironfist, o General Bugbear

A história de Thwor é explicada na Parte 2: Conquista.

Thwor Ironfist: Bugbear Bbr 20; ND 25; Humanóide (Grande – goblinóide); DV 3d8+20d12+80; 280 PV; Inic. +8; Desl. 12 m; CA 17, toque 14, surpresa 17; Atq Base +20; Agr +31; corpo a corpo: *machado grande +5 do sangramento* +33 (dano: 3d6+15, dec. 19-20/x3); ou à distância: arco longo composto reforçado obra-prima (bônus de For +4) +25 (dano: 1d8+4, dec. x3); Atq Ttl corpo a corpo: *machado grande +5 do sangramento* +33/+28/+23/+18 (dano: 3d6+15, dec. 19-20/x3); ou à distância: arco longo composto reforçado obra-prima (bônus de For +4) +25/+20/+15/+10 (dano: 1d8+4, dec. x3); AE fúria (6x ao dia, maior, incansável e poderosa); QE visão no escuro 18 m, imortal, esquiva sobrenatural aprimorada, vontade inabalável, RD 10/–; RM 15; Tend. CM; TR Fort +16, Ref +10, Von +9; For 25, Des 18, Con 19, Int 17, Sab 16, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +14, Conhecimento (Local – Lamnor) +10, Escalar +18, Furtividade +17, Intimidar +20, Natação +21, Observar +10, Obter Informações +10, Ouvir +13, Procurar +10, Saltar +21, Sobrevivência +15; Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado grande), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado), Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Fúria (Ext): quando entra em fúria, Thwor recebe um bônus de +8 na sua Força e Constituição, um bônus de +4 nos testes de Vontade e uma penalidade de -2 na CA. Ele pode usar essa habilidade 6 vezes ao dia e não fica exausto depois de fazê-lo. Quando está em fúria, seus valores de combate são: 372 PV; CA 15, toque 12, surpresa 15; Agr +35; corpo a corpo: *machado grande +5 do sangramento* +36 (dano: 1d12+21, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: *machado grande +5 do sangramento* +36/+32/+26/+22 (dano: 1d12+15, dec. 19-20); TR Fort +20, Ref +10, Von +13; Pericias: Escalar +22, Natação +25, Saltar +25.

Escolhido de Ragnar (Sob): Por ser o escolhido de Ragnar, Thwor tem habilidades muito superiores às de um bugbear comum, sendo inclusive maior (ele é de tamanho Grande). Possui ainda Resistência à Magia 15 e Redução de Dano maior que a de um bárbaro do seu nível (10/– em vez de 5/–).

Imortal (Sob): Thwor não pode morrer. Caso seja abatido, voltará à vida em 1d4 dias. Ele só pode ser destruído para sempre pela Flecha de Fogo mencionada na profecia que previa sua vinda, ou então pelo próprio Ragnar. Também é imune a magias e efeitos de morte, ou que roubem energia vital.

Equipamento: machado grande +5 do sangramento.

Obs.: Thwor Ironfist ainda pode ter acesso a qualquer item mágico que deseje, com o devido tempo — obtidos com a pilhagem de todo o continente. Estas estatísticas supõem que ele está despreparado para combate. Thwor tem itens mágicos no valor total de 1.520.000 peças de ouro, usados de acordo com a ocasião.

Quando preparado, Thwor usa um *peitoral de aço +5* (CA 27). Sua arma favorita é um machado de duas mãos, mas também possui outras armas mágicas, como lanças longas, espadas de lâmina larga e um arco longo composto reforçado obra prima (bônus de Força +4).

Vectorius, o Senhor de Vectora

Vectorius é um dos magos vivos mais poderosos. No mundo de hoje, ele é comparado apenas a Talude, Mestre Máximo da Grande Academia Arcana.

Durante anos, Vectorius perambulou pelo mundo como um aventureiro comum, atuando ao lado de heróis que até hoje são gratos ao mago. Um dia, após acumular uma fortuna considerável, Vectorius abandonou as aventuras, e fixou-se em uma pequena cidade próxima a Triunphus. Ele ainda estaria lá até os dias de hoje, não fosse uma obsessão que o perseguia: a utilização concreta da magia para ajudar no avanço da humanidade.

Vectorius sempre acreditou que a magia nada vale sem um propósito. Seus estudos sempre tinham um objetivo prático: a magia não deveria ser vista como uma arte, mas sim como uma ferramenta poderosa. Para Vectorius, as forças mágicas deviam servir ao homem, e não ser alvo de idolatria como um deus!

Esse ponto de vista lhe valeu a antipatia de Talude, o Mestre da Academia — e seu único rival pelo título de maior mago vivo no mundo. Talude venera a magia, elevando-a ao estado de arte, assim como a pintura e a poesia. Talude chega a afirmar que a magia seria a síntese de todas as outras artes.

Outro aspecto na discordância dos dois magos reside no fato de que Talude ensina magia a todos os interessados, como se fosse uma religião. Vectorius, pelo contrário, acredita que magia é poder — e o poder não deve ser entregue a qualquer um! Em sua opinião, algumas magias deveriam ser afastadas de magos "irresponsáveis" e sedentos de poder. Ao comandar a Grande Academia Arcana em Valkaria, Talude se coloca totalmente contra as crenças de Vectorius.

O primeiro encontro entre Vectorius e Talude ocorreu há quase 150 anos, por obra do destino, durante a tradicional Grande Feira de Malpetrim. A rivalidade entre os dois começou minutos depois, com uma discussão acalorada, que, por muito pouco, não terminou em bolas de fogo!

— Se você realmente pensa que a magia deve ser uma "ferramenta" — desafiou Talude —, por que não mostra provas disso? Por que não usa sua "ferramenta" para construir algo capaz de melhorar a vida neste mundo?

— Pois aceito o desafio! — rugiu Vectorius em resposta. — E minha obra será ainda mais grandiosa que sua pífia "escolinha de truques".

Ainda durante a Feira, Vectorius conversou com um amigo mercador que se queixava das longas viagens que sua profissão exigia. Ele dizia sentir falta de sua família e do conforto do lar. "Se ao menos houvesse um meio de trazê-los comigo na caravana" devaneou ele, em voz alta.

O comentário acendeu uma fagulha na mente de Vectorius. Durante os anos seguintes, ele dedicou-se a um grande e misterioso projeto: seus servos apenas percebiam que o mestre pesquisava mapas de rotas comerciais, examinava relatórios sobre o clima, e fazia entrevistas secretas com grandes comerciantes em todo o mundo: Salini Alan, o homem mais rico de Triunphus, era visto com regularidade em sua torre.

Um dia, quando todos os preparativos estavam finalizados, Vectorius realizou seu maior feito: fez levitar uma montanha inteira, onde começou a construção da cidadela de Vectora. Usando magia poderosa e criaturas sobrenaturais como operários, o mago conseguiu concluir a construção em poucos anos.

A inauguração de Vectora ocorreu há mais de 120 anos, e Vectorius continua a comandar a cidade — sem que pareça ter envelhecido um ano sequer! Durante esse tempo, Vectora teve sua população aumentada para 42.000 habitantes (sendo mais de 30.000 comerciantes), ganhou sua milícia de soldados, e forjou alianças com povos e criaturas poderosas. Conta-se que o próprio Mestre Arsenal costuma visitar a cidadela para tratar de negócios.

Curiosamente, mesmo após o sucesso total da obra de Vectorius, Talude até hoje não reconhece sua capacidade. Alguns dizem que ele não aceita ter sido vencido. Mesmo assim, seus aprendizes da Grande Academia criticam a cidade, afirmando que Vectorius deixou de ser mago, e vendeu-se por um punhado de ouro. Outros discordam, acreditando que Vectorius seria o maior mago do mundo, e que Talude já estaria mostrando sinais de senilidade. Quanto ao próprio Vectorius, ele se considera vitorioso. Sua cidade é — a seu ver — a maior realização de um único homem, e prova mais que suficiente de sua capacidade.

Atualmente, o grande mago emprega quase todo o seu tempo administrando Vectora. Instalado em sua torre, nos últimos anos ele parece ter se tornado um tanto distante e arrogante, como se estivesse acima dos homens comuns. E muitos acham que ele realmente está...

Mas o distanciamento de Vectorius tem outras razões. Ele anda preocupado com o avanço de um vasto exército de goblinóides se formando em Lamnor, o continente sul, sob o comando de um grande comandante bugbear. Uma guerra seria um desastre para o comércio em todo o Reinado.

E existe a Tormenta. A tempestade mística que deixa os céus sangrentos e despeja monstros sobre o mundo. Após a ineficácia de seus soldados e sua poderosa magia durante a Batalha de Amarid, Vectorius teme que nem mesmo seu imenso poder seja capaz de repelir a ameaça representada pelo misterioso Lorde da Tormenta.

O mago também procura a resposta para um fenômeno estranho que tem ocorrido em sua cidade. Uma vez a cada mês, Vectora existe, ao mesmo tempo, em dois mundos diferentes — às vezes mais de dois! Ele acha que pode ser um efeito colateral da magia usada para levitar, e propelir, a cidadela. Provavelmente o arquimago Talude tem alguma explicação para isso, mas é claro que Vectorius nunca irá perguntar a ele!

Vectorius: Humano Fet 1/ Mag 25/Arquimago 5; ND 31; Humanóide (médio); DV 31d4+93; 167 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 22, toque 15, surpresa 15; Atq Base +16; Agr +17; corpo a corpo: pela arma +17 (dano: pela arma +1); ou à distância: pela arma +18 (dano: pela arma); Atq Ttl corpo a corpo: pela arma +17/+12 (dano: pela arma +1); AE –; QE Alta Arcana, Evasão, RM 17; Tend. LN; TR Fort +19, Ref +18, Von +27; For 12, Des 15, Con 16, Int 26, Sab 18, Car 15.

Perícias e Talentos: Avaliação +15, Blefar +8, Concentração +26, Conhecimento (arcano) +41, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +10, Conhecimento (geografia) +24, Conhecimento (História) +11, Conhecimento (local - Vectora) +21, Conhecimento (natureza) +20, Conhecimento (nobreza e realeza) +15, Conhecimento (os planos) +10, Diplomacia +15, Identificar Magia +45, Ofícios (alquimia) +35, Profissão (administrador) +15, Profissão (astrólogo) +10, Profissão (cartógrafo) +10, Aumentar Magia, Capacidade de Magia Aprimorada x2 (talento épico), Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Bastão, Criar Item Maravilhoso, Dominar Magia (*cubo de energia, detectar magia, disco flutuante, identificação, proteção contra elementos, teletransporte, ver o invisível, vôo*), Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Perícia: Conhecimento (arcano), Foco em Perícia: Identificar Magia, Forjar Anel, Magia Penetrante, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Metamágica Aprimorada (talento épico), Preparar Poção, Prosperidade (regional: Sambúrdia).

Alta Arcana: Vectorius possui as seguintes habilidades: Alcance Arcano (Sob), Domínio da Modelagem, Domínios dos Elementos, Poder Mágico +1 e Poder Mágico +2 (para efeitos de determinar variáveis de magias e testes de nível de conjurador, Vectorius é considerado de um conjurador de nível 33).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 – *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, raio de gelo;* 1° – *compreender idiomas, imagem silenciosa.*

Magias de Mago Preparadas (6/8/8/8/8/6/6/5/6/6/2/1; CD do teste de resistência 18 + nível da magia): 0 – *detectar magia, globos de luz, ler magia, mãos mágicas, mensagem,*

pasmar; 1° – *alarme, apagar, compreender idiomas, detectar mortos-vivos, disco flutuante, identificação, queda suave, raio do enfraquecimento;* 2° – *confundir detecção, detectar pensamentos, localizar objetos, poeira ofuscante, proteção contra o Mal (estendida), reflexos, resistência a elementos, ver o invisível;* 3° – *clarividência/clariaudiência, dissipar magia, esfera de invisibilidade, idiomas, imobilizar pessoa, lentidão, velocidade, vôo;* 4° – *âncora dimensional, moldar rochas, olho arcano, padrão prismático, remover maldição, terreno ilusório, vidência, vôo (estendido);* 5° – *detectar vidência (estendida), dissipar magia (aumentada e silenciosa), enviar mensagem, imobilizar monstro, teletransporte, toque da exaustão (aumentado, estendido);* 6° – *cancelar encantamento (estendido), desintegrar, despistar, dissipar magia maior, muralha de energia (estendida), muralha de pedra (silenciosa);* 7° – *cubo de energia, imobilizar pessoa em massa, rocha cadente de Vectorius (maximizada)* (essa magia é descrita no capítulo 2 do **TD20: Guia do Jogador**), *projetar imagem, visão da verdade (estendida);* 8° – *controlar o clima (estendido), desejo restrito (silencioso), desintegrar (maximizada), estase temporal, metamorfosear objetos, ondas de exaustão;* 9° – *disjunção do mago, imobilizar monstro em massa, instante de presciência (estendida), mão esmagadora, refúgio, reverter magia (maximizada);* 10° – *desejo (silencioso), parar o tempo (estendido);* 11° – *sexto sentido (estendido, silencioso).*

Obs.: Alguns níveis têm magias a menos devido às habilidades de Alta Arcana.

Grimório: Vectorius conhece todas as magias de mago existentes no *Livro do Jogador* e no **TD20: Guia do Jogador**.

Equipamento: robe do arquimago, manto da resistência +5, anel de proteção +5 (que também possui a habilidade de *Contramágica* e fornece ao usuário a habilidade *Evasão*). Sabe-se ainda que ele possui um conjunto de *pedras iônicas* (com uma de cada tipo) e um *cajado do poder*, mas raramente os utiliza. Há boatos de que ele ainda possuiria uma *esfera da aniquilação* e o talismã que a controla.

Obs.: Vectorius tem acesso à praticamente qualquer item mágico do *Livro do Mestre*, exceto artefatos. Ele também possui uma das maiores fortunas de Arton, o que facilita a aquisição de qualquer item que deseje.

Vladislav, o Necromante

Vladislav Tpish é um filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma opulenta fortuna, juntamente com uma rede de comércio muito lucrativa, administrada por uma pessoa de confiança. Vladislav usa esse dinheiro para financiar suas pesquisas. Ele gosta de se aventurar com amigos como Katabrok para aumentar seus conhecimentos.

Vladislav adota o típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Ele fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem o pobre cérebro de seu ocasional companheiro Katabrok.

Vladislav formou-se na Grande Academia Arcana de Valkaria, onde ocasionalmente atua como professor de Necromancia. Ele tem uma filha, Petra, que no momento vive em Malpetrim. O mago evita falar sobre ela a todo custo, pois não quer chamar sobre Petra a atenção de um antigo inimigo.

Vladislav Tpish: Humano Necromante 10; ND 10; Humanóide (médio); DV 10d4+10; 32 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 19, toque 15, surpresa 19; Atq Base +5; Agr +4; corpo a corpo: bordão obra-prima +6 (dano: 1d6-1); ou à distância: besta leve obra-prima +8 (dano: 1d8, dec. 19-20; x2); Atq Ttl corpo a corpo: bordão obra-prima +6 (dano: 1d6-1); ou à distância: besta leve obra-prima +8 (dano: 1d8, dec. 19-20; x2); AE –; QE –; Tend. LN; TR Fort +7, Ref +8, Von +13; For 8, Des 15, Con 12, Int 17, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +8, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (geografia) +6, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (masmorras) +5, Conhecimento (natureza) +14, Conhecimento (nobreza e realeza) +6, Conhecimento (religião) +6, Cura +7, Diplomacia +3, Identificar Magias +10, Observar +5, Obter Informação +3, Ofícios (alquimia) +10, Ouvir +5, Procurar +5, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Varinha, Escrever Pergaminhos, Foco em Magia (Necromancia), Magia Silenciosa, Potencializar Magia, Preparar Poção, Prontidão, Prosperidade (regional: Sambúrdia).

Magias de Mago Preparadas (5/6/5/5/4/3; escolas proibidas conjuração e encantamento; CD do teste de resistência 13 + nível da magia, ou 14 + nível da magia para as marcadas com *): 0 – *detectar magia, globos de luz, ler magia, resistência, toque da fadiga*;* 1° – *compreender idiomas, disco flutuante, escudo arcano, leque cromático, proteção contra o Mal, raio do enfraquecimento*;* 2° – *astúcia da raposa, detectar pensamentos, localizar objetos, nublar, vitalidade ilusória*;* 3° – *clarividência/clariaudiência, dissipar magia, lentidão, muralha de vento, toque da exaustão*;* 4° – *criar morto-vivo menor*, globo de invulnerabilidade menor, melhoria mnemônica, vidência;* 5° – *criar passagens, ligação telepática do mago, onda de fadiga**

Grimório: todas as magias preparadas, mais as seguintes: 0 – todos; 1° – *apagar, alarme, cerrar portas, detectar mortos-vivos, identificação;* 2° – *comandar mortos-vivos*, crânio voador de Vladislav* (essa magia é descritas no capítulo 2 do **TD20: Guia do Jogador**), *levitação, mão espectral*;* 3° – *descanso tranqüilo, dificultar detecção, escrita ilusória, idiomas, imobilizar mortos-vivos*, proteção contra elementos, respirar na água;* 4° – *âncora dimensional, esfera resiliente do mago, medo*, moldar rochas;* 5° – *cancelar encantamento, expulsão, malogro*.*

Equipamento: manto, bordão obra-prima, besta leve obra-prima, *anel de proteção +3, braçadeiras de armadura +4, manto da resistência +3,* 2 *poções de curar ferimentos graves, poção de proteção contra a morte, poção de remover doenças, poção de restauração menor.*

Vladislav

Hordas goblinóides da Aliança Negra

Parte 5 Criaturas

Subtipos Elementais

A magia, em Arton, é classificada em seis Caminhos Elementais (veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 2: Magia). Da mesma forma, muitas criaturas de natureza mágica — mesmo que não sejam do tipo Elemental — também estão ligadas a esses caminhos, especialmente dragões e gênios.

Os seis subtipos descritos a seguir correspondem aos seis Caminhos da Magia. Note que uma criatura com um desses subtipos sofre dano dobrado por magias ou ataques especiais baseados no subtipo do elemento oposto. Note também que criaturas com esses subtipos não são, necessariamente, consideradas do tipo Elemental.

Fogo: criaturas do subtipo (Fogo) são imunes a dano por calor e fogo. Sofrem dano dobrado por água, frio e ácido, a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Neste caso a criatura sofre metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Água: criaturas do subtipo (Água) são imunes a dano por água, frio e ácido. Sofrem dano dobrado por calor e fogo, a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Nesse caso a criatura sofre metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Ar: criaturas do subtipo (Ar) são imunes a dano por eletricidade e sônico. Sofrem dano dobrado por terra, a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Nesse caso, a criatura sofre metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Terra: criaturas do subtipo (Terra) são imunes a dano por terra. Sofrem dano dobrado por eletricidade e sônico, a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Nesse caso, a criatura sofre metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha.

Luz: criaturas do subtipo (Luz) são imunes a dano por luz e eletricidade. Sofrem dano dobrado por trevas, a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Nesse caso, a criatura sofre metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha. Essas criaturas são tipicamente de tendência bondosa.

Trevas: criaturas do subtipo (Trevas) são imunes a dano por trevas e dreno de energia. Sofrem dano dobrado por luz e eletricidade, a menos que seja permitido um teste de resistência para metade do dano. Nesse caso, a criatura recebe metade do dano em caso de sucesso, e dano dobrado em caso de falha. Essas criaturas são, tipicamente, de tendência maligna. Certos mortos-vivos poderosos recebem o subtipo (Trevas), a menos que sejam de tendência bondosa.

Frio: o subtipo (Frio) é considerado uma combinação de (Água) e (Luz). A criatura apresenta características de ambos os subtipos.

Note que pertencer a um subtipo tem efeito apenas contra dano: não oferece qualquer proteção contra outras formas de magia ou efeitos que pertençam ao tipo indicado. Portanto, embora a magia *teia* pertença ao Caminho da Terra (veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 2: Magia), criaturas do subtipo (Terra) não contam com qualquer proteção especial contra ela.

Criaturas do Livro de Regras Básicas III

Grande parte das criaturas descritas no *Livro de Regras Básicas III* pode ser encontrada em Arton, sendo que algumas devem receber os novos subtipos elementais. A seguir está a lista de todas as criaturas apropriadas para o mundo de **Tormenta**, com informações adicionais e alterações necessárias.

Tipos de Criatura

Animais: todos os animais vistos no *Livro de Regras Básicas III* existem em Arton, exceto os seguintes: baleia orca, camelo, tigre (nativo de Tamu-ra, hoje extinto), tubarão (aqui conhecidos como selakos).

Insetos (Vermes): todos existem em Arton.

Extraplanares: exceto por aquelas mencionadas a seguir, nenhuma criatura extraplanar existe em Arton, pelo simples fato de que não são nativas desse plano. Mas, talvez, possam ser encontradas nos Reinos dos Deuses — e, portanto, podem chegar ao Plano Material de numerosas formas. Esses planos e seus habitantes serão descritos, oportunamente, em outra ocasião.

Mortos-vivos: todos os mortos-vivos com Nível de Desafio 7 ou mais recebem o subtipo (Trevas), exceto aqueles de tendência bondosa.

Criaturas

Abocanhador Matraqueante: quando um pesquisador imprudente faz contato com o plano maligno conhecido como o Reino dos Pesadelos, é possível que seu corpo seja tomado por uma das formas de vida lá existentes, resultando nessa criatura horrível.

Abolete: encontros com monstros que combinam com essa descrição foram relatados por aventureiros em pontos profundos do Rio dos Deuses, onde algumas cavernas subterrâneas escondem bolsões de ar. No reino de Callistia, onde essas criaturas também ocorrem, são muitas vezes confundidas com os lursh-lyns ou suas montarias grotescas.

Águia Gigante: comuns em áreas montanhosas como as Sanguinárias e as Lannestull, onde, às vezes, são domesticadas por tribos bárbaras. No Reinado, alguns raríssimos exemplares podem ser encontrados à venda em Vectora, enquanto outros são empregados como montaria por aventureiros.

Allip: o triste fim de muitos sobreviventes da Tormenta foi a loucura e, mais tarde, o suicídio. Alguns, ainda menos afortunados, retornam na forma desses revoltantes fantasmas.

Anão: veja sua descrição em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens.

Animais Atrozes: ocorrem em abundância em Galrasia, sendo que compõem quase toda a fauna nativa. Também aparecem com regularidade na Grande Savana e, mais raramente, em demais áreas selvagens de Arton.

Ankheg: monstros com essas características podem ser encontrados no Deserto da Perdição, nas Montanhas Sanguinárias, e em alguns pontos montanhosos de Lamnor.

Aparição: pode ser encontrada em áreas assombradas em toda Arton. Recebe o subtipo (Trevas).

Aranea: não existe em Arton.

Aranha Interplanar: a versão artoniana deste monstro tem postura bípede: quatro patas maiores funcionam como braços e pernas, enquanto as outras quatro são menores e permanecem recolhidas. São muito raras, tendo sido vistas pela última vez durante a aventura conhecida como A Rebelião dos Insetos.

Arbusto Errante: podem ser encontrados nas áreas florestais de Petrynia, Tyrondir, Bielefeld, Portsmouth, e alguns outros reinos, além de outros pontos fora do Reinado.

Athach: esse gigante de três braços não existe em Arton como vida nativa, mas um grupo de heróis sobreviveu a um encontro com um deles em Petrynia. Conta-se que teria sido capturado em outro mundo, comprado em Vectora, e, então, levado para a Grande Feira de Malpetrim, de onde escapou.

Azer: os anões de Doherimm têm uma lenda sobre um túnel secreto existente em algum ponto do reino, que leva diretamente a Pyra, o Reino de Thyatis. Este túnel seria protegido por anões flamejantes com essas características.

Barghest: não existe em Arton.

Basilisco: o basilisco artoniano tem aparência diferente daquele visto no *Livro de Regras Básicas III*. Trata-se de um lagarto grande e esguio (2 m de comprimento, sendo 1 m só de cauda), com apenas quatro patas, dedos longos e a habilidade extraordinária de *caminhar na água* (como a magia, sem limite de duração). Ele também é um ótimo nadador (Desl: natação 9 m). O olhar petrificante funciona da mesma forma.

Behir: as Montanhas Sanguinárias são o único lugar onde se acredita existir serpentes elétricas desse tipo.

Beholder: também conhecidas em Arton como "observadores", essas aberrações de muitos olhos são facilmente encontradas em três lugares: sob a cidade de Triunphus, em Hongari; no Vale dos Observadores, em Petrynia; e na Mata dos 100 Olhos, em Collen. No entanto, visto que não se conhece sua origem exata, também podem existir, secretamente, em outros pontos de Arton.

Sckhar, rei dos Dragões Vermelhos

Bodak: não existe em Arton.

Bruxa: em Arton, "bruxo" é um termo empregado para designar um mago ou feiticeiro que fez um pacto com uma criatura poderosa (como dragões, fadas ou gênios), recebendo dela grandes poderes em troca de lealdade e obediência. Nem todos são malignos, pois alguns bruxos servem a patronos nobres (ou, pelo menos, acreditam que sim). As bruxas apresentadas no *Livro de Regras Básicas III* também pertencem a este tipo, mas estas serão sempre malignas.

Bugbear: como é notório, esses monstros enchem as fileiras da Aliança Negra dos Goblinóides, gozando de alto status por pertencer à raça do próprio general Thwor Ironfist (ainda que esse seja muito maior que qualquer bugbear). Também podem ser encontrados em Arton-norte, mas isso é raro.

Bulette: feras desse tipo costumam atacar viajantes na Grande Savana e Deserto da Perdição, onde se deslocam através da areia. Os nômades locais conhecem técnicas para caminhar sem atrair a atenção do monstro.

Caçador Invisível: comenta-se que Slinnn, a criatura elemental do ar que serve a Raven Blackmoon, seja desse tipo. Mas isso nunca foi confirmado.

Cão Infernal: existem em áreas vulcânicas das Sanguinárias e em alguns pontos de Sckharshantallas, Hongari e Khubar. São mais conhecidos como "mastins-de-Thyatis".

Cão Teleportador: os únicos exemplares conhecidos dessa espécie estão no zoo da Grande Academia Arcana, em jaulas próprias para suprimir seus poderes de teleporte. Certa vez, por descuido de um aluno (para poupá-lo de chacotas, vamos chamá-lo pelo nome fictício de "Vincent"), a matilha inteira escapou e trouxe grande confusão ao campus...

Cão Yeth: recebe o subtipo (Trevas).

Carniçal: são comuns em lugares assombrados ou amaldiçoados, e também invocados por magos ou clérigos malignos. Cultos de Tenebra, Sszzaas e Leen (cultistas de Ragnar: veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 3: O Panteão e a classe de prestígio Sacerdote Negro) empregam grandes bandos destes mortos-vivos como soldados.

Centauro: veja sua descrição em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens.

Chuul: monstros com essa descrição são vistos, às vezes, nas margens do Rio dos Deuses e outros grandes rios de Arton, onde espreitam em busca de presas.

Cocatriz: podem ser encontrados em florestas e cavernas, onde se alimentam de insetos e pequenos répteis. Organizam-se em haréns formados por um macho e 1d6-2 fêmeas (essas não têm poderes de petrificação), cada uma responsável por um ninho com um ou dois ovos. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos, no valor de 200 peças de ouro cada. O macho ataca ferozmente qualquer criatura que invada seu território. Alguns aventureiros também relatam ter encontrado uma versão gigante, o cocatriz-imperador, medindo quase 3 m de comprimento (tamanho Médio). Aparentemente, a criatura comanda e protege várias famílias de cocatrizes normais — ela pode surgir acompanhada por 1d6+2 machos de tamanho normal.

Constritor: não existe em Arton.

Coruja Gigante: é encontrada na Grande Savana e na região central de Lamnor, onde é considerada uma praga pelos goblinóides da Aliança Negra. Elfos sobreviventes do massacre de Lenórienn, às vezes, conseguem tê-las como aliadas.

Couatl: uma lenda diz que, quando Azgher e Tenebra guerrearam para decidir quem dominaria Arton, estas criaturas foram os generais de seus exércitos. As couatls-sol são multicoloridas, com todas as cores do arco-íris, e as couatls-noite são totalmente negras. Recebem, respectivamente, os subtipos (Luz) e (Trevas). Atualmente, as couatls vivem no Deserto da Perdição, em pirâmides e templos muito antigos, onde são adoradas por servos de Azgher e Tenebra. Todas são extremamente inteligentes, e capazes de falar qualquer idioma. Elas têm os mesmos Poderes Garantidos de seus respectivos deuses, e jamais deixam seus esconderijos durante a noite (no caso das couatls-sol) ou dia (couatls-noite).

Cria Vampírica: muitos aventureiros que acreditaram enfrentar vampiros, na verdade, lutaram com essas versões menos poderosas.

Delver: em Arton, esses dóceis gigantes subterrâneos têm inteligência reduzida (Int 2-3). São domesticados em certas comunidades de Doherimm como bestas de carga, e também para abrir túneis. No entanto, a capital condena essa prática, pois as feras costumam enlouquecer sem motivo aparente, e provocar grande destruição. Em estado selvagem, podem ser encontrados em vários outros pontos de Arton.

Destrachan: feras malignas como essas rondam as Sanguinárias e, também, as Montanhas Lannestull.

Devorador: felizmente, não há relatos sobre encontros com esses mortos-vivos dentro do Reinado, mas aventureiros experientes afirmam tê-los visto em outros mundos.

Devorador de Aranhas: há rumores sobre uma tribo bárbara no Deserto da Perdição que emprega esses monstros como montarias.

Devorador de Mente: esses seres malévolos nunca foram vistos em Arton, mas é possível que habitem regiões subterrâneas muito abaixo de Doherimm, e também alguns Reinos dos Deuses.

Digestor: esse é apenas um entre muitos outros dinossauros com poderes estranhos que existem em Galrasia.

Dilacerador Cinzento: monstros com essa descrição já foram vistos protegendo pequenas aldeias em pontos diversos de Arton.

Dinossauro: todas as espécies terrestres apresentadas no *Livro de Regras Básicas III* existem em Galrasia, enquanto as espécies aquáticas (como o elasmossauro) podem ser encontradas no Mar Negro. Algumas apresentam habilidades extraordinárias normalmente não encontradas na espécie.

Doppelganger: em Arton são conhecidos como duplos.

Um dos muitos tipos de fadas

Dragão: em Arton, as seis espécies principais de dragões estão ligadas aos seis Caminhos da Magia, sendo por isso, conhecidas como dragões elementais. Cada uma corresponde a um dos dragões cromáticos vistos no *Livro de Regras Básicas III*: brancos (recebem os subtipos (Frio) e (Luz)), negros (Trevas), verdes (Terra), azuis (Ar) e vermelhos (Fogo). Dragões marinhos são iguais aos dragões verdes, mas recebem os subtipos (Água) e (Aquático), e são bem maiores (considerados duas categorias de idade acima do normal). Os dragões metálicos, muito raros, são, na verdade, uma subespécie dos Dragões da Terra (recebem, portanto, o subtipo (Terra)), e podem acasalar entre si. Exceto por isso, os dragões de Arton são iguais aos do *Livro de Regras Básicas III*.

Dragonne: não existem em Arton, mas podem ser encontrados em alguns dos Reinos dos Deuses.

Dríade: essas fadas das florestas têm cabelos verdes, e são, fisicamente, idênticas a elfas (essa cor de cabelo não é incomum na raça élfica artoniana). Agem e se comportam exatamente como descrito no *Livro de Regras Básicas III*, sendo comum que se apaixonem por aventureiros, e tentem seduzí-los ou capturá-los.

Drider: não existe em Arton.

Elemental: são nativos dos quatro Planos Elementais, e recebem os subtipos (Ar), (Água), (Fogo) ou (Terra), de acordo com seu elemento. É possível que existam, também, elementais da Luz e das Trevas, mas sua existência é hipotética; até agora, não foram encontrados.

Elfo: veja sua descrição em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens. As sub-raças dos elfos aquáticos e drow não existem em Arton como nativos; os primeiros são substituídos pelos elfos-do-mar, enquanto os últimos, às vezes, chegam de outros mundos. Quanto aos elfos selvagens, correm rumores de que, em Lamnor, algumas comunidades élficas sobreviventes de Lenórienn reverteram a esse estado tribal.

Ente: os entes de Arton são árvores muito antigas, que acumularam muita sabedoria, e transcenderam os limites entre o vegetal e o animal. Podem se transformar em humanos ou elfos, capazes de andar e falar — mas ainda são tão fortes e resistentes quanto uma árvore. Em sua forma humana, parecem pessoas maduras e sábias, muitas vezes confundidas com druidas. A forma humana não pode ser usada durante o dia — nesse período, a árvore precisa realizar fotossíntese. Exceto por esses detalhes, têm as mesmas características dos entes descritos no *Livro de Regras Básicas III*.

Esfinge: gino-esfinges e andro-esfinges de Arton têm a habilidade sobrenatural de assumir uma forma humanóide, três vezes ao dia. Essa forma humanóide é sempre a mesma, geralmente aparentando pertencer a uma cultura antiga. A esfinge conserva seus poderes na forma humanóide, exceto a capacidade de voar ou atacar com as garras e mordida. Crio-esfinges não existem em Arton. Baarlukia, a livreira, é a única esfinge conhecida no Reinado.

Espectro: recebem o subtipo (Trevas).

Esqueleto: embora sejam tradicionalmente empregados como servos para mestres malignos, em alguns pontos de Arton — particularmente nos reinos de Salistick e Wynlla — eles são aceitos como força de trabalho. Necromantes os utilizam como guardas e, também, para realizar tarefas domésticas. No entanto, uma vez que sua presença quase sempre perturba pessoas comuns, é sábio manter esqueletos trabalhando apenas onde não possam ser vistos (ou atacados por aventureiros impetuosos!).

Estrangulador: existem em Doherimm, constituindo uma ameaça constante. Felizmente, os anões sabem reconhecê-los e evitá-los.

Ettercap: não existe em Arton.

Ettin: também conhecidos como gigantes bicéfalos, em Arton esses monstro são muito maiores (tamanho Enorme) e mais perigosos (15d8+30 Dados de Vida).

Fadas: a variedade de fadas (ou sprites) encontrada em Arton é tão desconcertante, que essas não podem ser classificadas, especialmente no reino de Pondsmânia. Os três tipos apresentados no *Livro de Regras Básicas III* existem lá, mas não com esses nomes — e podem apresentar habilidades diferentes. O único tipo permitido para personagens jogadores é descrito em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens.

Fera do Caos: não existem em Arton, sendo mais provavelmente encontradas no Reino de Nimb.

Fogo Fátuo: habitam pântanos, cemitérios, e outros lugares assombrados, sendo, muitas vezes, confundidas com as próprias almas dos mortos.

Formian: habitam alguns pontos de Doherimm. Também infestam grandes áreas em alguns Reinos dos Deuses.

Fungos: certas regiões de Doherimm são dominadas por grandes selvas de fungos, que formam ecossistemas inteiros dentro de grandes cavernas. Os fungos violeta e guardião podem ser encontrados ali em abundância, e também existem em outros pontos de Arton.

Fungo Fantasma: habitam florestas de fungos em Doherimm; também podem ser encontrados em outros túneis.

Gárgula: em Arton, essas criaturas são estátuas animadas por magia, e portanto pertencem ao tipo Constructo. Quando tocadas pela luz do dia, transformam-se em pedra, e só voltam ao normal quando o sol se vai.

Gênios: os gênios de Arton são nativos do Reino de Wynna, a deusa responsável pela criação dessa raça. Todos os tipos servem à deusa com lealdade, vivendo em sociedade, e seguindo um código de leis chamado "O Pacto". Existe uma espéce de gênio para cada Caminho da Magia, todos pertencentes a seus respetivos subtipos: Marid (Água), Efreeti (Fogo), Dao (Terra), Djinn (Ar), Asura (Luz) e Div (Trevas).

Gigantes: os gigantes da colina e da pedra são mais conhecidos, em Arton, como "gigantes comuns". Gigantes das nuvens, do gelo e da tempestade não existem em Arton.

Girallon: não existe em Arton.

Gnoll: em Arton, essas criaturas são menos agressivas, na verdade, bastante covardes. Costumam assaltar viajantes, para roubar seu dinheiro e comida. São carnívoros, mas não devoram suas vítimas, pois temem matá-las e, depois, sofrer a perseguição de heróis. Seguem um código de honra: sempre aceitam a rendição de um adversário, e sempre se rendem quando reconhecem um inimigo superior. Não usam armas nem armaduras muito complicadas ou pesadas.

Gnomos: não existem em Arton. Veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens.

Goblin: em Lamnor e outras áreas selvagens, seguem as regras normais do *Livro de Regras Básicas III*. No Reinado, veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens.

Golem: a fabricação de golens, em Arton, nem sempre envolve aprisionar um espírito elemental dentro do corpo mecânico — muitos deles são engenhos que combinam magia e ciência. Enquanto muitos são utilizados por vilões para proteger seus covis, em alguns pontos do Reinado eles são empregados como força de trabalho. Conta-se que o vilão Mestre Arsenal possui um kishin, um tipo gigantesco de golem, atualmente inativo em algum ponto das Montanhas Sanguinárias.

Gorgon: também conhecidos como "górgonas", conta-se que foram criados pelos deuses como guardas, para vigiar lugares proibidos — mas alguns já foram encontrados em estado selvagem, liderando rebanhos de búfalos normais.

Grick: não existem em Arton como forma de vida nativa, mas uma versão inteligente (Int 12-14) dessas criaturas pode ser encontrada em Vectora, o Mercado nas Nuvens, onde administram uma bem-sucedida loja de cristais...

Grifo: em estado selvagem, grifos podem ser encontrados em regiões montanhosas, em bandos formados por um macho e um harém de 1d6 fêmeas (grifos machos têm juba, como os leões). Quando criados desde filhotes, contudo, podem ser domesticados: cavalgar grifos é comum em Arton, seja em tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias, seja em centros urbanos como Triunphus, onde a guarda da cidade usam-nos como mantarias para enfrentar o monstro Moóck.

Grimlock: uma criatura desse tipo costuma ser vista espreitando aldeias e vilarejos no reino de Fortuna. Não se sabe sobre a existência de outros em qualquer ponto de Arton.

Guardião Protetor: a cidade de Coridrian, em Wynnla, é famosa por fabricar, e exportar, esses golens para todo o Reinado. Muitos nobres mantêm alguns deles protegendo áreas importantes em seus palácios, ou como guarda-costas pessoais. Há rumores de que o Príncipe Mitkov de Yuden estuda uma forma de produzir esses guardiões em larga escala, para formar exércitos, mas, até agora, não foi bem-sucedido.

Halfling: veja sua descrição em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens.

Harpia: embora sejam monstros raros, podem ser encontrados em quase todas as regiões de Arton, e, até mesmo, dentro do Reinado.

Taskan Skylander e seu grifo

Hidras: da mesma forma que os dragões, existem hidras para cada um dos seis Caminhos da Magia, pertencendo a seus respectivos subtipos. Todas as hidras de Arton regeneram suas cabeças da mesma forma que a hidra de lerne descrita no *Livro de Regras Básicas III*.

Hipogrifo: em Arton, existe apenas um hipogrifo, conhecido como "O Hipogrifo", que atua como montaria pessoal para Nimb, o Deus do Caos. Ele é imortal (sempre vai ressuscitar caso seja destruído) e pode adotar um disfarce humano: um jovem cigano com muitas jóias e roupas coloridas, que se diverte propondo enigmas para aventureiros. Pode falar em ambas as formas.

Homúnculo: são empregados como mensageiros, espiões e sabotadores, sendo muito populares no reino de Ahlen.

Inumano: em vida, esses mortos-vivos costumavam ser antigos bárbaros, assassinados há muitos anos, durante a colonização de Arton. Hoje, eles vagam pelo Reinado em busca de vingança.

Kobold: esses pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados "seres inteligentes". A legislação do Reinado destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los, ou mesmo escravizá-los, fracassaram; nem mesmo a Aliança Negra dos goblinóides emprega essas pestes. Kobolds são os maiores inimigos naturais dos centauros, pois conseguem se esconder em lugares que os centauros não alcançam.

Kraken: são abundantes nos oceanos de Arton, tornando a navegação oceânica ainda mais perigosa. Não é raro que um grupo de aventureiros cruzando os mares tenha que combater uma ou duas dessas criaturas. Entre eles, existe um indivíduo gigantesco, o Senhor das Profundezas, que vive no Abismo — o ponto mais profundo do mar artoniano — e tem tentáculos com quilômetros de comprimento, que chegam até a superfície.

Kuo-toa: não são conhecidos em Arton, mas é possível que habitem pontos inexplorados do oceano.

Lagarto Elétrico: não existem em Arton, mas, ocasionalmente, podem ser encontrados à venda em Vectora.

Lamia: vivem em aldeias na Grande Savana.

Lammasu: não existem em Arton.

Leão Marinho: encontrado na costa de Tyrondir.

Lillend: existem nos Reinos dos Deuses, especialmente nos de Azgher, Sszzaas e Tanna-Toh.

Limo: todos os tipos de limo podem ser encontrados em Doherimm e outras partes subterrâneas de Arton. Alguns são mantidos na Academia Arcana para estudos.

Lobo das Estepes: comum na região norte das Montanhas Uivantes.

Locathah: existem apenas na costa de Lamnor.

Mantícora: entre os magos loucos que apreciavam fabricar quimeras, existiu um que seguia sempre uma mesma fórmula: monstros com corpos de leão, asas coriáceas de morcego, cauda de escorpião e uma face humana (geralmente de um homem velho) em meio à juba. Esse tipo de quimera, a mantícora, foi fabricada em quantidade tão grande, que conseguiu se reproduzir, e migrar para regiões diversas de Arton.

Manto Negro: são comuns em Doherimm. Recebem o subtipo (Trevas).

Mantor: comuns em Doherimm, são, muitas vezes, capturados por magos malignos, vampiros, e outros vilões para proteger seus covis contra intrusos, disfarçados como um manto comum em seus armários.

Mastim das Sombras: recebem o subtipo (Trevas).

Medusa: ao contrário da criatura vista no *Livro de Regras Básicas III*, a medusa de Arton mostra uma beleza exuberante (Car 18-20) e tende a ser leal e neutra. Elas podem desativar seu olhar petrificante (embora poucas o façam) quando desejam interagir com outras pessoas de forma amigável. Zentura, a famosa escultora, é a única medusa conhecida no Reinado — mas, certamente, existem outras, pois são reclusas. Medusas monstruosas, do tipo tradicional, existem apenas em pontos remotos de Arton.

Mímico: todos concordam que esses monstros foram criados por Hyninn, como mais uma de suas travessuras mortais.

Minotauro: o minotauro apresentado no *Livro de Regras Básicas III* é considerado um ancestral selvagem da raça que habita Tapista (veja em "Raças"), assim como o homem-das-cavernas em relação aos seres humanos. Eles podem ser encontrados em áreas selvagens.

Mohrg: vilões destruídos por grupos de aventureiros muitas vezes retornam nessa forma para se vingar.

Monstro da Ferrugem: existem em muitos pontos de Arton, mas são especialmente temidos no reino de Zakharov. Nesse reino, os monstros da ferrugem infestam vastas redes de túneis, e emergem sob as casas, para devorar os itens metálicos que encontram nos porões.

Múmia: existem no Deserto da Perdição, em pirâmides e templos construídos por povos antigos. Também podem ser encontradas em Namalkah, onde se acredita haver ruínas de uma civilização desconhecida.

Naga: estes monstros foram criados pelo deus Sszzaas como guardiões de locais e artefatos importantes. São, originalmente, de tendência maligna, mas, com o afastamento de seu deus, algumas estão mudando de comportamento. Nagas têm a habilidade sobrenatural de assumir uma forma humanóide, sempre feminina. São, muitas vezes, confundidas com as nagahs (descritas em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens). As nagas aquática e espiritual não existem em Arton, e a naga negra recebe o subtipo (Trevas).

Ninfa: são quase exatamente como descritas no *Livro de Regras Básicas III*. Suspeita-se que sejam criações da deusa

Mortos-vivos

Marah, devido à paz que sua beleza pode evocar. Após vê-la ou ouvir sua voz, é totalmente impossível para um homem (ou qualquer humanóide masculino) ou animal selvagem atacar uma ninfa. Até mesmo mulheres, antes de ferir ou molestar uma ninfa, devem ter sucesso em um teste de Vontade (CD 20). O teste deve ser feito cada vez que a personagem tenta realizar qualquer agressão. Apenas criaturas totalmente sem alma ou emoções, como construtos ou mortos-vivos, são imunes à beleza mágica das ninfas. Dizem que o beijo de uma ninfa pode curar a maioria das maldições.

Objeto Animado: o comércio dessas peças é comum no Reinado, ainda que sempre por preços elevados. Vassouras que varrem sozinhas, baldes que carregam água, louças e talheres que preparam a comida... Muitos nobres e magos reclusos preferem que essas peças façam os trabalhos domésticos a contratar empregados de carne e osso. Claro, existem também aqueles que comandam esses objetos para atacar intrusos...

Ogro: mais conhecidos em Arton como "ogres", podem ser facilmente contratados como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade, basta oferecer comida, armas e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha um punhado de ogres a seu serviço. Esses monstros enchem as fileiras da Aliança Negra dos goblinóides em Lamnor. São, também, uma atração popular em combates de arena, e podem, até mesmo, ser aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, um ogre será capaz de moderar seu comportamento, e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem. Infelizmente, ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do Reinado, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis. Os ogros aquáticos não existem em Arton.

Orc: os orcs de Arton têm hábitos subterrâneos, sendo pouco comuns na superfície — exceto quando decidem atacar povoados humanos e semi-humanos. Têm +4 de bônus racial em Profissão (mineiro), e abastecem as tropas da Aliança Negra com armas.

Otyugh: monstros semelhantes a esses espreitam em cavernas próximas ao mar, sendo raros no interior do continente.

Pantera Deslocadora: não existem em Arton, mas há uma fera parecida, o tigre-de-Hyninn (veja adiante).

Pássaro Roca: habitam as Montanhas Lannestull durante o verão. No início do outono migram, atravessando o Deserto da Perdição e desaparecendo no norte, para retornar apenas na primavera. Esses pássaros são a prova de que existem terras desconhecidas — e provavelmente habitadas — no norte inexplorado do continente.

Pégaso: existe apenas um Pégaso em Arton, a montaria pessoal do deus Khalmyr. Embora utilize a aparência de cavalo alado com mais freqüência, o Pégaso pode se transformar em um ser humano. Nessa forma, ele parece um elegante guerreiro em armadura prateada. O Pégaso é imortal, e pode falar em ambas as formas. Ele é um inimigo mortal do Hipogrifo, mas são raras as vezes em que se encontram.

Phasm: existem nos Reinos dos Deuses, especialmente nos de Hyninn e Nimb.

Pesadelo: recebem os subtipos (Fogo) e (Trevas).

Povo do Mar: são conhecidos, coletivamente, como "sereias", ainda que existam em ambos os sexos. Seu comportamento e sociedade é diferente de como aparecem no *Livro de Regras Básicas III*: de forma totalmente oposta aos elfos-do-mar, sereias são matriarcais. O poder político, religioso e a autoridade familiar ficam nas mãos das mulheres. Elas são rainhas, líderes comunitárias, sacerdotisas, bardas e magas; todas essas funções são proibidas aos homens, que atuam como guerreiros e caçadores. Vivem em guerra com os elfos-do-mar. Ao contrário destes, sabem usar magia para acender fogo embaixo d'água e forjar metais.

Povo Lagarto: formam pequenas tribos em muitas áreas pantanosas de Arton.

Pseudodragão: são conhecidos em Arton como "dragonetes" ou "dragões-fada". Em vez de dragões, pertencem ao tipo Fada. São comuns na Pondsmânia.

Quimera: estas feras são criadas por magos poderosos e insanos, ou malignos, para servir como cães de guarda ou apenas cobaias de experimentos. Podem ser encontradas em antigas torres, templos e complexos subterrâneos.

Ravid: recebem o subtipo (Luz).

Remorhaz: além de ser encontrado nas Montanhas Uivantes, existe uma versão subterrânea dessa criatura, que vive em lugares úmidos e frios.

Robgoblin: grafados aqui como "hobgoblins" (a pronúncia é a mesma), formam sociedades avançadas, se comparados a seus parentes de outros mundos. São violentos, expansionistas e militaristas, capazes de formar exércitos bem organizados, contando, até mesmo, com grandes máquinas de guerra. Hobgoblins bárbaros são raros, sendo mais comum que tenham níveis como combatentes, guerreiros ou rangers. Têm papel importante na Aliança Negra.

Sahuagin: em Arton, são conhecidos como o "povo-selako", e têm aparência ligeiramente diferente. Não têm escamas, e sim pele lisa, que vai do cinza escuro ao branco, passando pelo azul, rajado, verde e amarelo. Suas nadadeiras lembram barbatanas de tubarão. Demais características são como aparecem no *Livro de Regras Básicas III*.

Salamandras: existem, em Arton, na forma de animais mágicos com a aparência de um lagarto medindo até 3 m, com pernas curtas e corpo listrado de roxo e alaranjado. Vive apenas em lugares REALMENTE quentes, como os lagos ferventes e cavernas vulcânicas das Montanhas Sanguinárias. Alguns pontos do Deserto da Perdição, em certas épocas do ano, ficam quentes o suficiente para transformar a areia em pântanos de vidro líquido — onde a salamandra nada livremente; quando o vidro esfria, o bicho entra em hibernação. São bestas mágicas do subtipo (Fogo), com Int 2-3.

Salteador Etéreo: graças a seus poderes de viajar pelo Plano Etéreo, podem surgir em qualquer ponto de Arton.

Saqueador Etéreo: como o salteador, também podem aparecer e atacar em qualquer ponto de Arton. No entanto, essas criaturas são mais raras e desconhecidas — a Academia Arcana oferece uma boa recompensa pela captura de um desses com vida.

Sátiro: os sátiros artonianos estão mais acostumados à civilização. Não é impossível encontrar um deles em uma cidade grande, ou vivendo em alguma vila, desde que ainda estejam próximos a uma floresta ou mata. A maioria vem da Pondsmânia. Podem ter qualquer tendência que não seja maligna, e eventualmente têm níveis como guerreiro, ranger, clérigo (normalmente de Allihanna), bardo, ladino e feiticeiro. Sua classe preferencial é bardo.

Skum: atuam como servos para os aboletes, conforme o *Livro de Regras Básicas III*.

Sombra: recebe o subtipo (Trevas).

Stirge: são consideradas as criaturas mais perigosas existentes no reino de Pondsmânia (perigosas para as fadas, é claro!). Também existem em outros pontos do Reinado e além.

Tarrasque: não existe em Arton, mas há muitos rumores sobre criaturas parecidas. Uma delas teria sido detida para sempre em Sambúrdia, durante a aventura que ficou conhecida como "A Espada de Morkh Amhor". E, na costa de Petrynia, na Ilha da Grande Pedra, existe uma formação rochosa que poderia ser um desses monstros adormecido.

Tartaruga Dragão: existem no Mar Negro e no Mar do Dragão-Rei.

Tendrículo: conta-se que esses monstros-planta surgiram nas florestas de Lomatubar, como conseqüência da Praga Coral.

Thoqqua: são considerados uma praga em Doherimm, onde, às vezes, danificam antigas construções.

Titã: são conhecidos em Arton como "gigantes reais". Uma vez que são nativos, seu tipo muda para Gigante e podem ter qualquer tendência.

Tríbulo Brutal: essas criaturas habitam os subterrâneos, quase nunca sendo vistas na superfície. São chamados pelos anões de "hlurklimm", que, em sua língua, quer dizer "besouro fazedor de bobo" (devido ao seu poder de provocar confusão).

Tritão: não existem em Arton, sendo encontrados apenas no Reino do Grande Oceano.

Troglodita: são exatamente como descritos no *Livro de Regras Básicas III*. Existem certas semelhanças entre os trogloditas e os anões, pois dizem que a deusa Tenebra conservou neles essas semelhanças por gostar muito do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver em cavernas naturais, em vez de escavar, como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja, e sabem produzí-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada desse povo). Infelizmente, trogloditas não sabem forjar metais, e, por valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço, eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes apenas para roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um símbolo de status entre eles.

Troll: o troll de Arton é um monstro de natureza vegetal, e, por isso, pertence ao tipo Planta. Exceto por esse detalhe, é idêntico ao troll do *Livro de Regras Básicas III*. Existem também os ghillanin, que habitam os subterrâneos, e perdem 1 Ponto de Vida por rodada quando expostos à luz do dia; os glacioll, ou trolls-do-gelo, que habitam as Uivantes, e ficam maiores quando atacados com gelo (eles ganham PVs em vez de perder); e os vrakoll, idêntico aos scrags do *Livro de Regras Básicas III*. As matas de Tollon são também habitadas por uma espécie de troll mais inteligente (Int 10-11) e cruel, que mantém suas vítimas presas em jaulas para depois cozinhá-las.

Unicórnio: em Arton, esses animais sagrados são protegidos pela deusa Allihanna; matar um deles vai atrair Rogar Maldição sobre o assassino. Uma lenda diz que ver um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, e talvez até remover uma maldição.

Urso-coruja: existem principalmente nas Sanguinárias.

Verme da Carniça: essas criaturas infestam Doherimm, de onde podem alcançar locais subterrâneos em quase todos os pontos do Reinado. Patrulhas de anões, devidamente protegidos contra seus tentáculos paralisantes, percorrem as galerias do reino para exterminá-los.

Verme do Gelo: existem nas Montanhas Uivantes.

Verme Púrpura: existem nas Montanhas Sanguinárias.

Vinha Assassina: além de infestar grandes áreas de Galrasia, essas plantas existem em quase todas as grandes áreas florestais do Reinado — especialmente certos pontos de Sambúrdia, sendo um perigo constante para aqueles que percorrem suas matas sem a devida cautela.

Vulto Noturno: diz a lenda que um desses surge em Arton sempre que Tenebra fica zangada. Todos recebem o subtipo (Trevas).

Worg: existem apenas em Lamnor, onde são cavalgados por goblins.

Wyvern: existem duas espécies principais em Arton: uma delas, com ferrão venenoso na cauda, é como aparece no *Livro de Regras Básicas III*; a outra não tem ferrão, mas pode expelir pela boca um sopro de chamas, como um dragão vermelho com os mesmos Dados de Vida.

Yrthak: monstros como esses tipicamente habitam o Deserto sem Retorno, em Lamnor.

Yuan Ti: conhecidos em Arton apenas como "homens-serpente", foram criados por Sszzaas e, mais tarde, extintos quando o Deus-Serpente foi morto por Khalmyr. No entanto, por alguma razão, estão, aos poucos, ressurgindo. Todos têm as características dos yuan-ti mestiços que aparecem no

Livro de Regras Básicas III — corpo de serpente, sem pernas, mas com braços humanos. São raríssimas as outras características. Yuan-tis do tipo puro-sangue não existem em Arton, e abominações são extremamente raras.

Zumbi: ao contrário de esqueletos, que podem atuar como servos em lugares civilizados, zumbis costumam ser utilizados apenas por mestres malignos. Zumbis podem falar, mas a maioria consegue apenas gemer de forma fantasma-górica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, nunca podem se fazer passar por seres humanos — exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal, ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

Modelos

Criaturas Celestiais e Abissais: em Arton, criaturas com estes modelos são consideradas do tipo Extraplanar.

Fantasma: qualquer fantasma com Nível de Desafio 7 ou mais recebe o subtipo (Trevas), exceto aqueles de tendência bondosa.

Meio-Celestiais e Meio-Abissais: não há casos conhecidos em Arton, mas é possível que existam.

Meio-Dragão: o meio-dragão de Arton não segue as regras apresentadas no *Livro de Regras Básicas III*. Apesar de sua descendência, eles têm aparência normal, e são humanos ou semi-humanos em quase todos os aspectos. Sua classe favorecida passa a ser feiticeiro (não importando sua raça), e recebem um subtipo elemental correspondente à espécie do pai ou mãe dragão: (Água), (Ar), (Fogo), (Luz), (Terra), ou (Trevas). Recebem também um talento [metamágico] [elemental] (veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens) correspondente a esse subtipo, mesmo que não pertençam a uma classe capaz de usar magia. Quaisquer outras características da criatura-base permanecem inalteradas.

Lich: existem casos de liches que não possuem tendência maligna, como Thanatos, da Grande Academia Arcana. Qualquer lich com Nível de Desafio 7 ou mais recebe o subtipo (Trevas), exceto aqueles de tendência bondosa.

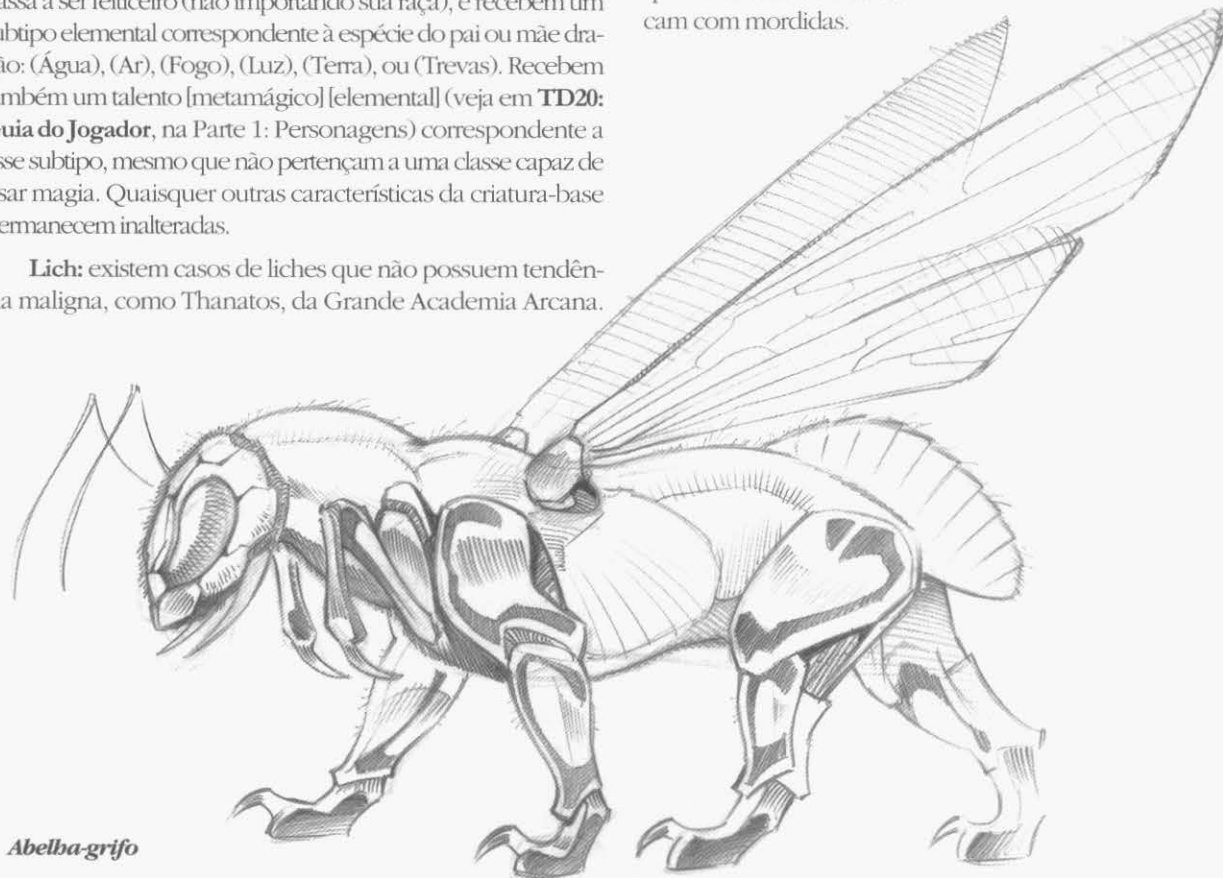
Licantropo: em Arton, os licantropos são classificados em três tipos: animais, bestiais e ferais. Os animais não se transformam: têm feições animalescas (orelhas, olhos, caudas, garras, presas...), sendo essa sua única característica especial. Não pertencem ao subtipo Metamorfo. Os bestiais e ferais são como os licantropos descritos no *Livro de Regras Básicas III*, mas os primeiros podem ter qualquer tendência, enquanto os últimos são sempre malignos.

Vampiro: qualquer vampiro com Nível de Desafio 7 ou mais recebe o subtipo (Trevas), exceto aqueles de tendência bondosa.

Novas Criaturas

Abelha-Grifo

Devido a um espantoso caso de evolução paralela, a criatura conhecida como abelha-grifo tem a forma e tamanho aproximados de um grande felino, embora seja, na verdade, um inseto.

Como tal, tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras, enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa enquanto as mandíbulas atacam com mordidas.

Abelha-grifo

A abelha pode, ainda, atacar com o ferrão no abdome. Se acertar, injeta um poderoso veneno. A abelha usará esse ataque terrível como último recurso — pois ele provoca a perda do ferrão, e a morte do inseto 1d6 horas depois.

Abelhas-grifos parecem obedecer a uma hierarquia de colméia, como as abelhas normais (mas, se existe uma rainha, ela nunca foi vista por olhos humanos). Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até tornar-se um zangão ou operária adulta — e leal a quem a criou. Elas podem ser cavalgadas por criaturas de tamanho Médio ou menor.

Abelha Grifo: ND 6; Inseto (Grande); DV 8d8+16; 52 PV; Inic. +6; Desl. 9 m, vôo 18 m (bom); CA 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13; Atq Base +6; Agr +15; corpo a corpo: patas dianteiras +10 (dano: veja abaixo) ou mordida +10 (dano: 1d6+2) ou ferrão +10 (dano: 1d4+5 e veneno); AE agarrar aprimorado, veneno; QE características de inseto, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre N; TR Fort +8, Ref +4, Von +4; For 20, Des 15, Con 15, Int –, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Observar +4, Sobrevivência +4; Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea[B].

Agarrar Aprimorado (Ext): se a abelha-grifo acertar um ataque com suas patas dianteiras, ela poderá iniciar a manobra Agarrar, como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Abelhas-grifo acertam automaticamente o ataque de mordida, e recebem +4 de bônus no ataque de ferrão, contra alvos agarrados. Elas só podem usar essa habilidade quando estão voando, e contra alvos de tamanho Médio ou menor.

Veneno (Ext): a ferroada da abelha-grifo injeta um poderoso veneno, que causa dano inicial e secundário de 1d6 pontos de Constituição (Fortitude CD 16).

Inseto: imune a todos os efeitos de ação mental.

Perícias: abelhas-grifos recebem +2 de bônus racial em testes de Observar e Sobrevivência.

Progressão: 9-11 DV (Grande).

Asa-Assassina

Essa grande mariposa tem o tamanho de um pardal, com asas de cor metálica que atingem meio metro de envergadura. Essas asas são cortantes e extremamente afiadas. Mesmo o mais leve roçar pode cortar profundamente a carne, enquanto um golpe certeiro é capaz de decapitar um ser humano.

A asa-assassina alimenta-se apenas de frutas e insetos, mas ataca qualquer criatura que invadir seu território. Uma criatura atacada será surpreendida, a menos que consiga perceber sua aproximação furtiva. O inseto ataca voando ao redor da vítima, e golpeando com as asas cortantes.

Asa Assassina: ND ½; Inseto (Miúdo); DV 1d8; 4 PV; Inic. +3; Desl. vôo 18 m (bom); CA 15 (+2 tamanho, +3 Des), toque 15, surpresa 12; Atq Base +0; Agr -10; corpo a corpo: asa +5 (dano 1d6, dec. 18-20/x3); AE asas afiadas; QE características de inseto, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre Neutra; TR Fort +2, Ref +2, Von +2; For 6, Des 15, Con 10, Int –, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Acuidade com Arma (asas).

Asas Afiadas (Sob): as asas dessa mariposa são metálicas e afiadas; o dano delas não é reduzido pelo modificador de Força da criatura.

Inseto: imune a todos os efeitos de ação mental.

Progressão: —

Canários-do-Sono

Esses passarinhos são muito parecidos com o canário comum, com sua plumagem amarelo-vivo e belo canto. Mas essa aparência inocente é enganadora: os canários-do-sono estão entre as criaturas mais perigosas e traiçoeiras de Arton.

O canto desses pássaros induz o ouvinte a uma sonolência profunda: ele faz a vítima dormir se ouvir sua canção por mais de três rodadas.

Esse sono mágico dura uma hora, durante o qual a vítima não poderá despertar — mesmo se sofrer dano. O mais provável é que nunca acorde: os canários-do-sono são carnívoros, e, assim que a vítima adormece o bando pousa sobre ela para arrancar nacos de carne com os bicos pequenos e ferozes. Esses pássaros costumam ser encontrados em bandos médios, com 2d6+6 aves, ou bandos grandes, duas vezes maiores.

Os canários nunca atacam uma criatura acordada, e sempre fogem ao receber qualquer ataque.

Canários do Sono: ND ½; Besta Mágica (Diminuto); DV ¼d10; 2 PV; Inic. +4; Desl. vôo 18 m (médio); CA 18 (+4 tamanho, +4 Des), toque 18, surpresa 14; Atq Base +0; Agr -16; corpo a corpo: bico +8 (dano 1d4-4); AE sono; QE visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre Neutra; TR Fort +2, Ref +6, Von +1; For 3, Des 18, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Observar +5, Ouvir +5; Acuidade com Arma (bico).

Sono (Sob): os canários-do-sono podem emitir um canto com propriedades mágicas. Se, após ouvir por três rodadas, a vítima falhar em um teste de Vontade (CD 9), entrará em um tipo de coma, semelhante a um sono muito profundo. Ela não acordará por uma hora (quando poderá fazer outro teste de Vontade, com +2 de bônus a cada hora passada), mesmo se sofrer dano. Esse efeito é um ataque sonoro.

Progressão: —

Carrasco de Lena

Pode parecer estranho que essa abominação assassina traga o nome da gentil Deusa da Cura, mas existe um motivo para isso.

O carrasco tem a forma de uma imensa salamandra, com pernas atarracadas e cauda muito grossa, medindo quase 4 m de comprimento. Embora a própria criatura seja lenta, ela faz seus ataques com um tentáculo que nasce de uma crista na cabeça e chicoteia a vítima. O tentáculo traz, na ponta, uma peça espinhosa que funciona como uma maça-estrela.

A coisa mais impressionante nessa criatura é que ela parece quase indestrutível por meios convencionais. Nenhum tipo de arma nem magia destinada a causar dano funciona contra ela — muito pelo contrário, as tornam mais forte! Qualquer ataque bem-sucedido contra o carrasco o faz GANHAR os Pontos de Vida que deveria perder, até o máximo que seus Dados de Vida permitem.

Na verdade, o carrasco de Lena recebeu esse nome justamente para lembrar sua única fraqueza: magias de cura! Uma magia de cura de qualquer tipo faz com que essa criatura PERCA Pontos de Vida em vez de ganhar. Essa é a única forma de ferir a criatura (mas ela ainda pode ser afetada normalmente por outras magias, que não causem dano). Isso torna as coisas difíceis, uma vez que magias de cura geralmente são aplicadas ao toque...

Clérigos de Lena negam que este monstro tenha sido criado por sua deusa — e se ela o fez, ninguém tem idéia do objetivo. O carrasco é um predador e habita florestas e pântanos.

Carrasco de Lena: ND 4; Besta Mágica (Grande); DV 4d10+15; 37 PV (max. 55); Inic. +0; Desl. 6 m; CA 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13; Atq Base +4; Agr +12; corpo a corpo: tentáculo +7 (dano: 1d8+4); AE –; QE inversão de dano, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a cura; Tend. Sempre Neutra; TR Fort +9, Ref +5, Von +2; For 19, Des 12, Con 16, Int 4, Sab 12, Car 3.

Perícias e Talentos: Esconder-se +0, Observar +3, Ouvir +3; Grande Fortitude, Vitalidade.

Inversão de Dano (Sob): essa habilidade permite ao carrasco converter qualquer dano recebido (tanto físico quanto mágico) em Pontos de Vida, até mesmo excedendo seu normal. A criatura pode acumular PV até o limite máximo permitido por seus Dados de Vida (55 PV).

Vulnerabilidade a Cura (Sob): da mesma forma, qualquer magia que, normalmente, restaure Pontos de Vida CAUSA dano ao carrasco, na mesma quantidade que deveria curar. Poções de cura atuam como frascos de ácido, causando dano igual aos PV que restaurariam se ingeridas.

Progressão: 5-8 DV (Enorme).

Cavalo-Glacial

Esse estranho animal vive em lagos gelados encontrados nas Montanhas Uivantes. Ele lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina da Terra (curiosamente, a baleia orca não é conhecida em Arton, pois aqui não há mares gelados).

O cavalo-glacial pode galopar em terra firme como um cavalo, ou nadar como um peixe — impulsionando o corpo com a cauda muscular, e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando do oxigênio do ar, mas pode prender o fôlego por até trinta minutos. Carnívoro, alimenta-se de peixe; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez.

O cavalo-glacial não tem pêlos. Sob seu couro há uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do clima nas Uivantes, o que ele faz tão bem quanto um urso-polar. Cavalos-glaciais são agressivos, mas tornam-se dóceis em cativeiro, onde podem aprender uma variedade enorme de comandos.

Cavalo-Glacial: ND 2; Animal (Grande – Aquático, frio); DV 4d8+12; 30 PV; Inic. +1; Desl. 15 m, natação 9 m; CA 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13; Atq Base +3; Agr +9; corpo a corpo: mordida +4 (dano 1d8+3); AE –; QE faro, visão na penumbra; Tend. Sempre Neutro; TR Fort +6, Ref +5, Von +2; For 15, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Ouvir +7, Observar +6; Foco em Arma (mordida), Grande Fortitude, Prontidão[B].

Progressão: —

Corcel do Deserto

Um caso de evolução paralela, similar aquele que resultou na abelha-grifo, fez essa criatura insetóide atingir o tamanho e configuração de um cavalo. Até mesmo seu comportamento e hábitos são semelhantes aos de um eqüino.

O corcel é uma montaria apreciada pelos viajantes do deserto, pois NUNCA bebe água em toda a sua vida adulta. Estudiosos suspeitam que ele absorve umidade do próprio ar, através das numerosas aberturas em seu corpo. Além disso, a mandíbula poderosa pode morder e mastigar os mais duros cactos.

Sua velocidade é a mesma de um bom cavalo de montaria: 10 km/h, ou cerca de 50 km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar.

Corcel do Deserto: ND 2; Inseto (Grande); DV 3d8+6; 19 PV; Inic. +1; Desl. 15 m; CA 16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15; Atq Base +2; Agr +8; corpo a corpo: 2 patadas +3 (dano 1d6+2); AE –; QE características de inseto, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre Neutra; TR Fort +5, Ref +2, Von +0; For 15, Des 13, Con 15, Int –, Sab 9, Car 4.

Perícias e Talentos: Saltar +6.

Perícias: corcéis do deserto recebem +4 de bônus racial em testes de Saltar.

Progressão: —

Demônios da Tormenta

Os demônios da Tormenta vistos até agora têm aspecto de inseto ou crustáceo; podem ser definidos como homens cobertos com cascas e garras de lagosta — mas suas formas são distorcidas de tal forma que desafiam a sanidade. De fato, talvez a coisa mais assustadora nessas criaturas é que elas podem provocar loucura naqueles que as encontram pela primeira vez — e, provavelmente, foi isso que despedaçou as mentes de quase todos os sobreviventes de Tamu-ra. Por alguma razão, nossa inteligência não consegue aceitar a existência de tais demônios, e, então, luta para rejeitar aquilo que está vendo.

Kanatur

Com a recente criação da magia *proteção contra a tormenta*, cada vez mais grupos de aventureiros têm tido sucesso em capturar demônios menores, e transportá-los até a Grande Academia Arcana, onde estão sendo estudados sob severa vigilância — e mantidos longe de pessoas que possam ficar perturbadas.

Com isso, foi possível identificar algumas espécies. Acredita-se que sejam as mais numerosas, mas nem de longe as mais perigosas — os demônios tipo formiga parecem ser apenas soldados rasos se comparados às criaturas que infestam as partes mais internas das áreas de Tormenta. Nenhuma tentativa de comunicação com esses monstros teve sucesso; sua linguagem, se é que existe, é incompreensível por qualquer meio mágico ou mundano. Usar magias de leitura da mente revelou-se perigoso: o conjurador pode enlouquecer no processo (exige um teste de Vontade, igual àquele necessário ao avistar o demônio, com os mesmos efeitos em caso de falha).

Características de Demônio da Tormenta: Um deônio da Tormenta possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura):

— Imunidade a ácido, eletricidade e veneno.

— Resistência a fogo 10.

— *Insanidade da Tormenta (Sob):* ver pela primeira vez um demônio da Tormenta traz efeitos perturbadores. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + ½ DV + modificador de Carisma). Em caso de falha, a vítima perde pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma em quantidade igual à diferença entre a CD e o resultado de seu teste. As magias de cura e restauração conhecidas não funcionam para reverter essa perda; apenas um *desejo* ou *milagre* pode fazê-lo. Não é necessário um novo teste de Vontade ao avistar um demônio de um tipo que já tenha sido avistado. A CD do teste cai em -2 quando a criatura é vista fora de uma área de Tormenta.

Existem algumas variações, como demônios imunes ao gelo, mas sem imunidade ao fogo, mas esses são raros.

Criando um Demônio da Tormenta

Demônio da Tormenta é um modelo inato que pode ser adicionado a qualquer Aberração, Animal, Besta Mágica, Humanóide Monstruoso ou Verme de tamanho Médio ou maior (daqui por diante denominada "criatura-base").

Nenhum dos demônios descritos mais adiante (kanatur, tai-kanatur, yongey-ahruk...) usa esse modelo. O modelo existe para que o Mestre possa inventar suas próprias criaturas, e, também, para exemplificar a imprevisível variedade desses monstros. Criaturas normais não podem ser transformadas em demônios da Tormenta. Pelo menos, ainda não...

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para Extraplanar. O tamanho não é afetado.

Dado de Vida: muda para d8.

Classe de Armadura: aumente a armadura natural do demônio da Tormenta em +1 para cada 2 DV.

Ataque Base/Agarrar: o Bônus Base de Ataque de um demônio da Tormenta é igual a seus Dados de Vida.

Dano: o dano provocado por garras, presas e outras armas naturais aumenta, como se a criatura-base pertencesse a uma categoria de tamanho superior. Criaturas-base que atacam com armas (como muitos Humanóides Monstruosos) recebem versões orgânicas das mesmas, presas a seus corpos, e não podem ser desarmadas.

Ataques Especiais: um demônio da Tormenta conserva todos os ataques especiais extraordinários e sobrenaturais da criatura-base, mas perde os similares a magia. Em contrapartida, recebe o seguinte ataque especial:

Insanidade da Tormenta (Sob): essa habilidade é descrita sob "Características dos Demônios da Tormenta", acima.

Qualidades Especiais: um demônio da Tormenta conserva todas as qualidades especiais extraordinárias e sobrenaturais da criatura-base, mas perde as similares a magia. Em contrapartida, recebe as seguintes qualidades especiais:

— Imunidade a ácido, eletricidade e veneno.

— Resistência a fogo 10.

— Redução de Dano igual a seus Dados de Vida/mágica.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +10.

Ambiente: áreas de Tormenta.

Nível de Desafio: +2

Tendência: sempre Caótica e Maligna.

Kanatur

O nome é formado por antigas palavras tamuranianas que significam "homem-formiga-diabo"; a criatura tem a aparência de um homem com cabeça de formiga, imensos olhos verdes, uma pinça espinhosa no lugar da mão direita e garras na esquerda.

Os kanatur costumam ser vistos em bandos de 3d6 indivíduos, aparentemente patrulhando as fronteiras de uma área de Tormenta. Esse parece ser o mais fraco dos demônios da Tormenta.

Kanatur: ND 3; Extraplanar (Médio – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 5d8+15; 37 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16; Atq Base +5; Agr +10; corpo a corpo: pinça +11 (dano: 1d8+5) e garra +8 (dano: 1d6+4); AE insanidade da Tormenta; QE Redução de Dano 5/mágica, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre CM; TR Fort +7, Ref +4, Von +5; For 20, Des 10, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Escalar +13, Furtividade +3, Intimidação +4, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +7, Saltar +10, Sobrevivência +9; Ataques Múltiplos, Foco em Arma (pinça).

Progressão: —

Tai-Kanatur

Uma versão maior e muito mais perigosa do kanatur — seu nome significa "rei dos homens-formiga-diabo". Medem dois metros de altura, e têm a mesma aparência básica dos kanatur, mas com três braços — uma mão com garras à esquerda, duas imensas pinças à direita.

Um ou mais deles costumam ser encontrados no comando de 4d6 kanatur.

Tai-kanatur: ND 5; Extraplanar (Médio – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 8d8+32; 68 PV; Inic. +6; Desl. 9 m.; CA 18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16; Atq Base +8; Agr +14; corpo a corpo: 2 pinças +15 (dano: 1d8+6) e garra +12 (dano: 1d6+3); AE insanidade da Tormenta; QE Redução de Dano 15/mágica, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre CM; TR Fort +10, Ref +8, Von +7; For 23, Des 14, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +14, Esconder-se +9, Furtividade +7, Intimidação +7, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +11, Saltar +14, Sentir Motivação +9; Ataques Múltiplos, Foco em Arma (pinça), Iniciativa Aprimorada.

Progressão: 9-10 DV (Grande), 11-14 (Enorme).

Tai-Kanatur

Yongey-Ahruk

Descoberto durante uma das mais recentes expedições bem-sucedidas realizadas pelo Protetorado do Reino, essa criatura recebeu o nome de yongey-ahruk ("morte que vem da terra", em tamuraniano antigo), as últimas palavras do samurai Yoroshi Tsukawa antes de perecer após receber um golpe mortal de um desses demônios.

Os yongey-ahruk lembram uma espécie de cruzamento entre um besouro gigante e um tatu. Possuem dois grandes braços que terminam em longas garras — próprias, principalmente, para a escavação — e se locomovem com o corpo projetado para a frente, de maneira similar aos gorilas. Medem cerca de 3 m de altura. Costumam ser encontrados entre os escombros de construções, ou em pedreiras das áreas de Tormenta, onde realizam suas emboscadas. A carapaça dos yongey-ahruk possui várias deformações e textura rochosa, concedendo camuflagem natural nesses locais.

Em combate, atacam com suas poderosas garras. Contudo, o relatório da expedição que revelou a criatura mencionava uma outra forma de ataque muito peculiar: a criatura mergulhava na terra (uma ação padrão) e desaparecia, para algum tempo depois surgir novamente, realizando um ataque surpresa com suas garras e imobilizando a vítima.

Alguns estudiosos suspeitam que esses demônios possuem algum tipo de detetor de movimento enquanto estão dentro da terra, permitindo realizar seus ataques tão precisos e letais. O relatório que menciona esses monstros também cita grandes túneis, que os estudiosos suspeitam formar uma grande rede percorrendo as áreas de Tormenta. Infelizmente, nenhum grupo destinado a explorar tais túneis retornou com vida (alguns suspeitam que os piores demônios da Tormenta não vivem dentro de estruturas, conforme se acredita, mas sim nesses túneis). Costumam ser vistos em bandos de 1d6.

Yongey-ahruk: ND 7; Extraplanar (Enorme – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 10d8+69; 114 PV; Inic. +0; Desl. 9 m, escavar 9 m; CA 16 (-2 tamanho, +8 natural), toque 8, surpresa 16; Atq Base +10; Agr +27; corpo a corpo: 2 garras +17 (dano: 2d6+9); AE agarrar aprimorado, constrição (3d8+13), insanidade da Tormenta; QE Redução de Dano 20/mágica, cura acelerada 5, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m, sentido sísmico 30 m; Tend. Sempre CM; TR Fort +13, Ref +7, Von +8; For 28, Des 10, Con 22, Int 6, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Escalar +22, Esconder-se +5, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +11, Sobrevivência +14; Iniciativa Aprimorada, Vitalidade (3).

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar essa habilidade, o yongey-ahruk precisa atingir um oponente com um ataque de garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Um yongey-ahruk normalmente usa essa habilidade escondido sobre o chão, o que impõe -2 de penalidade na sua

jogada de ataque, mas normalmente pega a vítima surpreendida (a não ser que essa obtenha sucesso em um teste de Observar resistido pelo teste de Esconder-se do Yongey-Ahruk). Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima, e pode usar a constrição. O yongey-ahruk só solta a vítima quando um dos dois morre.

Constrição (Ext): um yongey-ahruk causa 3d8+16 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Progressão: 11-14 DV (Enorme).

Tahab-krar

Esse é o primeiro demônio da Tormenta conhecido que foge do "padrão humanóide" dos demais. Foi batizado com o nome de tahab-krar ("caranguejo-demônio-espinhento", em tamuraniano antigo) pelo samurai Yamato Sagara.

Esse monstro lembra um canceronte (espécie de enorme caranguejo, uma iguaria em Arton). Mas, ao contrário desse gigante inofensivo, um tahab-krar é muito perigoso! Tem quatro olhos, dez patas, duas pinças e o corpo inteiramente coberto de espinhos muito afiados, como um ouriço-do-mar.

Estudiosos da Academia Arcana acham que esse demônio vive próximo dos rios e lagos formados pelo ácido escarlate, onde ficam escondidos, aguardando suas presas. Relatórios dizem que um desses monstros atacou uma expedição que estava retornando de uma ilha em uma área de Tormenta.

Os estudiosos acreditam que os tahab-krar podem medir de 5 a 7 m de altura (aquele que atacou a expedição tinha quase 6 m). Em combate, são oponentes terríveis: sua couraça escarlate confere camuflagem natural dentro dos rios e lagos ácidos das áreas de Tormenta, tornando-os praticamente invisíveis quando imóveis, facilitando ataques-surpresa.

Em combate, tentam agarrar seus adversários com as pinças, para depois degustar sua "refeição". Mas essa não é sua única forma de ataque: eles também podem borrifar um jato de ácido concentrado. Algo interessante que estudiosos da Academia Arcana descobriram é que o monstro não produz o ácido, apenas o armazena em uma bolsa interna; a partir do tecido dessa bolsa, talvez seja possível produzir um material semelhante, que sirva como uma proteção efetiva contra a chuva ácida.

Infelizmente, o ataque mais terrível do tahab-krar se manifesta quando a criatura é acuada: o bicho dispara uma

"salva" de espinhos em todas as direções, atingindo a tudo e a todos dentro dessa área.

Devido à dificuldade em capturar esses monstros, a Academia Arcana não tem nenhum espécime vivo para estudos.

Tahab-krar: ND 10; Extraplanar (Enorme – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 14d8+101; 164 PV; Inic. +0; Desl. 6 m, natação 12 m; CA 20 (-2 tamanho, +12 natural), toque 8, surpresa 20; Atq Base +14; Agr +31; corpo a corpo: 2 pinças +22 (dano: 2d8+9, dec. 19-20, *vorpal*); AE espinhos, garras vorpal, insanidade da Tormenta, jato de ácido; QE Redução de Dano 15/mágica, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m, camuflagem; Tend. Sempre CM; TR Fort +16, Ref +9, Von +9; For 28, Des 10, Con 25, Int 6, Sab 10, Car 2.

Perícias e Talentos: Escalar +26, Esconder-se +9, Furtividade +9, Natação +26, Observar +17, Ouvir +17; Ataque Poderoso, Foco em Arma (pinça), Separar, Trespassar, Vitalidade.

Camuflagem (Ext): quando está submerso (em água, lama, ácido etc.), o tahab-krar recebe os benefícios de camuflagem que lhe dá 30% de chance de erro, além de receber +6 de bônus de circunstância em seus testes de Esconder-se (esse bônus não está incluindo no modificador de sua perícia).

Espinhos (Ext): o tahab-krar pode, três vezes por dia, como uma ação padrão, lançar os espinhos de sua carapaça. Todos alvos a até 15 m sofrem 8d6 pontos de dano, devem fazer um teste de Reflexos (CD 24) para diminuir o dano pela metade, e um teste de Fortitude para resistir ao veneno que os espinhos trazem (CD 24, dano inicial e secundário 1d6 Con).

Garras Vorpal (Sob): as garras deste demônio possuem as mesmas habilidades de uma arma mágica vorpal.

Jato de Ácido (Ext): três vezes por dia, como uma ação padrão, o monstro pode lançar uma linha de ácido de 15 m, que causa 4d4 pontos de dano (Reflexos com CD 24 para metade do dano). Um alvo que falhar em seu teste de Reflexos também sofre 2d4 pontos de dano na rodada seguinte.

Progressão: 15-18 DV (Enorme), 19-22 (Imenso).

Fil-Gikim

Descoberto muito recentemente, esse demônio recebeu como nome a antiga palavra tamuraniana para "assassino de Gikim" — um bravo guerreiro anão, morto durante a missão que revelou a existência deste monstro.

Os fil-gikim podem ser o próximo nível na hierarquia dos demônios, logo acima dos tai-kanatur. Parecem grandes lagostas medindo 2,5 m de altura, com quatro braços e quatro patas. Fazem quatro ataques por rodada. As duas garras inferiores, embora fortes, são menores, e servem para trabalhos delicados. As maiores, por outro lado, são terríveis!

Esse tipo de monstro é raro na periferia das áreas de Tormenta; ele pode ser encontrado apenas em regiões mais profundas, a mais de 1 km da fronteira. Parecem mais numerosos nas proximidades de prédios e outras estruturas: suspeita-se que sejam simples sentinelas que vigiam e protegem esses lugares — e, nesse caso, fica difícil imaginar que tipo de monstros pode haver lá dentro...

Fil-Gikim: ND 8; Extraplanar (Grande – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 9d8+45; 85 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 19 (-1 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 16; Atq Base +9; Agr +20; corpo a corpo: 2 pinças +16 (dano: 2d6+8, dec. 19-20, *vorpal*) e 2 garras +13 (dano: 1d6+7); AE garras vorpal, insanidade da Tormenta; QE Redução de Dano 20/mágica, cura acelerada 10, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 17; Tend. Sempre CM; TR Fort +11, Ref +8, Von +7; For 25, Des 15, Con 20, Int 14, Sab 12, Car 4.

Perícias e Talentos: Acrobacia +16, Conhecimento (áreas de Tormenta) +14, Equilíbrio +16, Escalar +19, Intimidação +9, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +14, Saltar +21, Sobrevivência +13; Ataques Múltiplos, Foco em Arma (pinça), Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (pinças).

Garras Vorpal (Ext): as garras desse demônio possuem as mesmas habilidades de uma arma mágica vorpal.

Progressão: 10-12 DV (Grande), 13-15 (Enorme).

Kaatar-niray

Também descoberto recentemente, esse demônio, por muito pouco, não continuou desconhecido. Apenas duas expedições bem-sucedidas (ou seja, com sobreviventes) mencionam essas criaturas em seus relatórios.

O kaatar-niray ("lâminas demoníacas", em tamuraniano antigo) parece um gigantesco louva-a-deus bípede, medindo cerca de 2,5m de altura, e com garras tão afiadas que poderiam rasgar uma armadura completa como se fosse feita de papel!

Alguns estudiosos acham que essa criatura é parte de um nível intermediário entre os fil-gikim e os tai-kanatur na hierarquia dos demônios — enquanto outros suspeitam que eles sejam o próximo nível após os fil-gikim. Todavia, devido à falta de um espécime desse demônio para estudos (nenhuma expedição conseguiu capturar um deles), tudo que os estudiosos da Grande Academia Arcana podem fazer, até o momento, é levantar suposições.

Essas criaturas costumam ser vistas apenas em partes mais profundas das áreas de Tormenta, a mais de 3 km da fronteira, realizando patrulhas aéreas em bandos de 1d6 indivíduos.

Kaatar-niray: ND 7; Extraplanar (Grande – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 7d8+28; 59 PV; Inic. +8; Desl. 9 m, vôo 24 m (bom); CA 20 (–1 tamanho, +5 Des, +6 natural), toque 14, surpresa 15; Atq Base +7; Agr +17; corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d8+6, dec. 19-20, *vorpal*) e mordida +10 (dano: 1d6+3); AE garras vorpal, insanidade da Tormenta, mergulho aéreo; QE Redução de Dano 15/mágica, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre CM; TR Fort +9, Ref +11, Von +7; For 22, Des 19, Con 18, Int –, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Observar +10, Ouvir +10; Ataques Múltiplos[B], Foco em Arma (garra)[B], Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea[B], Reflexos Rápidos[B].

Garras Vorpal (Ext): as garras deste demônio possuem as mesmas habilidades de uma arma mágica vorpal.

Mergulho Aéreo (Ext): o kaatar-niray pode fazer um mergulho (com as mesmas regras de uma Investida) e atacar com as duas garras junto, o que aumenta o dano, de 1d8+6, em 50%.

Perícias: kaatar-nirays recebem +8 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.

Progressão: 8-10 DV (Grande), 11-14 (Enorme).

Shimay

O nome desse demônio, no antigo indioma tamuraniano, quer dizer "elfo negro". De fato, uma vez que não existem elfos negros legítimos nativos de Arton, os aventureiros estão chamando essas criaturas assim — ainda que não tenham parentesco algum. Claro que isso não teria deixado a comunidade élfica satisfeita... SE existisse uma comunidade élfica!

Os shimay foram revelados há pouco tempo, porque quase ninguém podia sobreviver a seus ataques. À distância, esses demônios podem realmente ser confundidos com elfos: são bípedes, delgados, de movimentos ligeiros e parecem segurar arcos. Mas basta um olhar mais atento para descobrir que esses horrores de couraça negra, na verdade, trazem, no braço esquerdo, uma estrutura óssea em formato de arco, e com a mesma função (possui as mesmas estatísticas de um arco curto). Das costas brotam hastes que eles podem arrancar e disparar como flechas. A ponta de cada "flecha" tem uma glândula que secreta ácido concentrado, tão poderoso que pode atravessar aço como se fosse papel!

Os shimay são vistos em bandos de 2d6, em geral dando apoio a grupos de kanatur e tai-kanatur. Eles sempre preferem atacar à distância, lançando chuvas de setas ácidas contra os inimigos. Em combate corporal, também usam o arco como arma, com as estatísticas de uma clava.

Shimay: ND 5; Extraplanar (Médio – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 5d8+20; 42 PV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 18 (+4 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 14; Atq Base +5; Agr +10; corpo a corpo: clava natural +10 (dano: 1d6+5); ou à distância: arco curto natural +10 (dano: 1d6+3 mais 2d4 ácido); AE flecha ácida, insanidade da Tormenta, perfurar armadura; QE Redução de Dano 10/mágica, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre CM; TR Fort +8, Ref +8, Von +5; For 20, Des 18, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 4.

Perícias e Talentos: Acrobacia +14, Equilíbrio +14, Escalar +13, Esconder-se +12, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Saltar +15, Sobrevivência +9; Foco em Arma (arco curto natural)[B], Tiro Certeiro, Tiro Rápido.

Flechas Ácidas (Ext): o shimay produz flechas naturais, a partir dos espinhos na carapaça de suas costas. Elas causam o mesmo dano de flechas lançadas por um arco curto composto (bônus de Força +3). Essas flechas carregam ácido concentrado na ponta, causando dano por ácido de 2d4.

Perfurar Armadura (Ext): as flechas do shimay ignoram qualquer bônus de armadura (natural ou não) para a Classe de Armadura de seus alvos. Para efeito de vencer redução de dano, são consideradas armas mágicas. Armaduras e escudos perfurados por estas flechas são danificados, perdendo 1 ponto de CA para cada dois ataques recebidos. Podem ser consertados (Ofícios (amoraria) CD 17), a menos que seu bônus de CA chegue a zero — neste caso a armadura ou escudo terá sido destruído. As flechas perdem suas propriedades 2 rodadas após sua remoção das costas da criatura, de modo que não podem ser coletadas e reutilizadas.

Progressão: 6-8 DV (Médio).

Colosso da Tormenta

Entre todos os demônios de que se tem conhecimento até agora, talvez nenhum consiga ser tão terrível quanto o colosso da Tormenta — encontrado na área de Tormenta próxima à cordilheira de Lannestull. Medindo 10 m de comprimento e 7 m de altura, esse demônio lembra um escaravelho negro de proporções titânicas.

Diferente dos demais demônios, o colosso não ataca com pinças ou ferrões. Mesmo assim, pode pisar, acidentalmente, em quaisquer criaturas a sua volta (incluindo outros demônios menores), causando 3d6+10 pontos de dano por esmagamento. Entretanto, seu ataque mais terrível é a capacidade de expelir um jato de ácido.

Estudiosos suspeitam que o colosso da Tormenta seja usado em trabalhos pesados, como destruir estruturas não utilizadas pelos demais demônios, usando sua enorme força; ou então para alargar túneis feitos pelos yongey-ahruk; ou, ainda, proteger áreas que seriam de vital importância para os demônios.

Colosso de Tormenta: ND 10; Extraplanar (Imenso – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 18d8+177; 258 PV; Inic. -2; Desl. 6 m; CA 18 (-4 tamanho, -2 Des, +14 natural), toque 4, surpreso 18; Atq Base +18; Agr +36; corpo a corpo: patada +24 (dano: 3d6+10); AE insanidade da Tormenta, jato de ácido; QE Redução de Dano 20/mágica, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 25, refletir magias, imunidade a projéteis; Tend. Sempre CM; TR Fort +22, Ref +9, Von +10; For 30, Des 7, Con 28, Int 6, Sab 8, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +31, Intimidação +18, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +19, Sobrevivência +20; Grande Fortitude, Tolerância, Vitalidade (5).

Imunidade a Projéteis (Ext): a carapaça do colosso é tão resistente que não pode ser danificada por projéteis (flechas, virotes, balas de funda...), independente de seu bônus mágico.

Jato de Ácido (Ext): o colosso pode lançar, uma vez a cada 1d6 rodadas como uma ação padrão, um jato de ácido com o

formato de um cone com 27 m de comprimento e 4,5 m na base. Alvos que estejam nessa área sofrem 12d4 pontos de dano (um teste de Reflexos, CD 28, reduz o dano à metade). Uma vítima que falhe em seu teste de Reflexos fica coberta de ácido, e sofre mais 6d4 pontos de dano na rodada seguinte.

Refletir Magias (Sob): a carapaça do colosso é tão resistente que oferece Resistência à Magia 25. Além disso, qualquer teste para vencer sua RM que falhe por 10 ou mais indica que a magia é refletida de volta para seu conjurador, afetando-o como se ele fosse o alvo.

Progressão: 19-20 DV (Imenso).

Shinobi

"Shinobi" é apenas outro nome para ninja, os temidos assassinos e espiões de Tamu-ra. Essa palavra antiga, contudo, tem um significado mais místico e maléfico; muitos tamuranianos acham que os ninja não são humanos, mas demônios.

A descoberta dos demônios do tipo shinobi trouxe ainda mais pânico para Arton, porque essas criaturas foram encontradas FORA das áreas de Tormenta! Parecem grandes moscas bípedes medindo a mesma altura de um ser humano. Suas asas negras, dobradas estrategicamente sobre o corpo, disfarçam o monstro como um humano vestindo manto. A conclusão é assustadora! Isso quer dizer que qualquer vulto visto na penumbra, seja em estradas, florestas ou mesmo em grandes cidades, pode ser, na verdade, um desses demônios!

O disfarce funciona apenas à distância, ou em más condições de visibilidade (escuridão, chuva, neblina etc.). Basta um olhar cuidadoso para perceber a farsa. Embora tenham atuado até agora como espiões perfeitos, os shinobi não são capazes de falar — e nem revelar que tipo de missão secreta estariam desempenhando. Mas é bem possível que sejam responsáveis pelos recentes e misteriosos assassinatos de alguns estudiosos da Tormenta.

Quando abandona o disfarce, o shinobi pode atacar com suas garras e com as pequenas mandíbulas, que injetam um veneno poderoso. Eles também podem voar e andar pelas paredes livremente.

Shinobi: ND 6; Extraplanar (Médio – Caótico, Demônio da Tormenta, Mal); DV 6d8+18; 45 PV; Inic. +4; Desl. 9 m, vôo 15 m (médio); CA 18 (+4 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 14; Atb Base: +6; Agr +10; corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 1d6+4) e mordida +5 (dano: 1d4+2 e veneno); AE insanidade da Tormenta, veneno; QE Redução de Dano 5/mágica, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a fogo 10, visão no escuro 18 m, aderência; Tend. Sempre CM; TR Fort +8, Ref +9, Von +6; For 18, Des 19, Con 16, Int 14, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +15, Disfarces +8, Equilíbrio +15, Escalar +13, Esconder-se +13, Furtividade +13, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +11, Saltar +15; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade.

Aderência (Ext): o shinobi pode escalar paredes como se estivesse sob os efeitos da magia *patas de aranha* o tempo todo. Note que esta não é uma habilidade semelhante a magia, mas sim uma habilidade extraordinária.

Veneno (Ext): inoculação através da mordida; teste de resistência Fortitude (CD 16); dano inicial: paralisia por 1d6 horas; dano secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Perícias: quando suas asas estão fechadas, o shinobi recebe +6 de bônus racial em testes de Disfarce e Esconder-se. Esse bônus só é aplicado em más condições de visibilidade (chuva, escuro, neblina...).

Progressão: 7-9 DV (Médio).

Shinobi

Dragão-do-Deserto

Poucos viajantes do Deserto da Perdição sobreviveram a um encontro com aquele que parece ser um dos maiores dragões de Arton. Na verdade, a criatura inteira nunca foi vista — apenas a cabeça e o pescoço serpenteante, capaz de atingir de 100 a 600 m fora do solo. O bicho tem couro de cor amarela e arenosa. É impossível saber se a criatura tem asas, patas e outros traços draconianos. Mas se a cabeça e pescoço estiverem em proporção com o resto do corpo, a fera inteira pode medir entre 500 m até três quilômetros!

Com o tamanho e mobilidade do pescoço, o dragão-do-deserto pode atacar com a mordida qualquer coisa que esteja dentro do alcance. Além da mordida, o dragão também tem uma arma de sopro: ele projeta um jato de areia quente que, literalmente, arranca a carne dos ossos!

Os Pontos de Vida mostrados a seguir não correspondem ao total da criatura, que é desconhecido: quando atinge 0 PV, ele simplesmente se refugia na areia e não retorna até estar curado, o que pode levar alguns dias.

Suspeita-se que existe apenas um exemplar deste monstro em toda Arton, por duas razões: jamais foram vistos dois deles ao mesmo tempo, e nunca nenhum deles foi destruído.

Dragão do Deserto: ND 28; Dragão (Colossal – Terra); DV 42d12+504; 777 PV; Inic. +0; Desl. 12 m, escavar 24 m; CA 41 (-8 tamanho, +39 natural), toque 2, surpresa 41; Atq Base +42; Agr +76; corpo a corpo: mordida +53 (dano: 6d8+18, dec. 19-20), 2 garras +50 (dano: 4d6+9); AE: agarrar aprimorado, engolir, habilidades semelhantes a magia, magias, sopro; QE RD 25/épico, Resistência à Magia 36, habilidades semelhantes a magia, nadar na areia, sentido sísmico 500 m; Tend. Sempre NM; TR Fort +35, Ref +23, Von +29; For 47, Des 10, Con 35, Int 22, Sab 23, Car 20.

Perícias e Talentos: Concentração +57, Conhecimento (arcano) +51, Conhecimento (história) +51, Conhecimento (local – Deserto da Perdição) +51, Conhecimento (natureza) +51, Esconder-se +35, Identificar Magias +53, Intimidação +50, Observar +53, Ouvir +53, Procurar +51, Sobrevivência +51; Acelerar Habilidade Semelhante a Magia, Arma Natural Aprimorada (mordida), Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Duro de Matar, Foco em Arma (mordida), Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Potencializar Magia, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Tolerância, Trespassar, Trespassar Maior.

Magias: Como um feiticeiro de 15° nível. A maioria das magias conhecidas do dragão-do-deserto pertence ao Caminho da Terra (veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 2: Magia).

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar essa habilidade, o dragão-do-deserto precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima, e poderá usar sua habilidade engolir na rodada subseqüente.

Engolir (Ext): o dragão-do-deserto pode tentar engolir um oponente aprisionado, de tamanho Enorme ou menor, com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 4d8+18 pontos de dano por esmagamento, mais 20 pontos de dano por ácido, a cada rodada. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 50 pontos de dano ao sistema digestivo do dragão-do-deserto (CA 29). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá que abrir seu próprio caminho.

O estômago do dragão-do-deserto é capaz de comportar 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Médias, 128 Pequenas, 512 Miúdas ou 2048 Diminutas.

Habilidade Similares a Magia (SM): 6/dia – *lama em pedra, pedra em lama, mover terra, muralha de vento*; 3/dia – *controlar o clima, muralha de pedra*; 1/dia – *evaporação*. Nível de Conjurador: 15°. CD 15 + nível da magia.

Nadar na Areia (Ext): o dragão-do-deserto vive enterrado na areia, e está completamente adaptado a esse ambiente. Ele se movimenta "nadando" pela areia como se fosse água (usando o deslocamento de Escavar), escavando apenas quando encontra terra ou pedras. Não sofre nenhum redutor em combate, como se estivesse sob efeito de *movimentação livre* e pode afetar areia como se fosse terra, com suas magias ou habilidades semelhantes a magia.

Sopro (Sob): o dragão-do-deserto pode soprar um cone de areia escaldante de 30 m de comprimento a cada 1d4 rodadas, que causa 30d6 pontos de dano (por calor e pela areia "lixando" as vítimas). Reflexos (CD 43) para meio dano. O dragão do deserto é imune a seu próprio sopro e a outros sopros que causam dano por calor ou abrasão.

Perícias: o dragão-do-deserto recebe +6 de bônus racial em Esconder-se (já incluso em seu modificador).

Progressão: 43-48 DV (Colossal). A progressão está aqui apenas como curiosidade; pelo que se sabe, só existe um dragão-do-deserto em Arton.

Dragoa-Caçadora

Antropossauros são uma variedade avançada de dinossauro, que evoluiu na direção da forma humana. Eles descendem de animais semelhantes aos monstros que habitaram Arton: triceratops, estegossauros, pterodáctilos e, especialmente, o troodon — o mais inteligente dos dinossauros, e mais provável candidato a evoluir e se tornar um "homem-dinossauro". Hoje em dia, existem apenas em Galrasia.

De modo geral, antropossauros não possuem pele couraçada ou protegida com escamas. Têm couro liso e macio como pele humana. Podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras. Apesar disso, possuem mais características de mamífero que de réptil: não são especialmente vulneráveis ao frio, e magias e outros efeitos que

Dragoas-caçadoras

afetam apenas répteis não farão efeito neles. Sua longevidade é curta: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, ou metade desse tempo — e predadores chegam a viver de duas a três vezes menos.

Antropossauros são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos, os dragões masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie, como é o caso das dragoas-caçadoras.

As caçadoras são as mais selvagens e agressivas entre os antropossauros. Têm pescoço longo, cabeça lupina (mas sem orelhas visíveis) e uma cauda curta. Medem cerca de 1,60 m e pesam não mais de 60 kg. Sua pele é morena. Os olhos são amarelos e luminosos, como os de uma leoa ou tigresa. Apresentam, atrás do pescoço, uma crista de cores vivas que se ergue quando estão excitadas.

Caçadoras passam a vida em árvores, raras vezes descendo até o solo. São rápidas, ágeis, graciosas e mortais como panteras. Talvez mais. Vivem em tribos que reúnem 8d6+10 fêmeas: os machos da espécie são raros, existindo em média apenas um para cada trinta dragoas. Por esse motivo, os dragões são proibidos de sair da vila, conservados para fins de reprodução. Caçadoras vivem três vezes menos que um humano.

Todas as dragoas-caçadoras acreditam ser dominadoras do mundo, supremas entre as feras — o que é verdade no mundo onde vivem. Elas são psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, e atacam qualquer inimigo sem medir conseqüências. Adoram matança e combates, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas, se existe algo que amam muito mais, é torturar escravas; elas capturam outras antropossauras (ou quaisquer fêmeas humanóides) e as conservam prisioneiras em sua aldeia no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Apesar do prazer que sentem com a agonia de suas prisioneiras, as caçadoras não as odeiam. Sob o estranho ponto de vista das caçadoras, as escravas estão recebendo uma grande honra: são tesouros sagrados que devem ser protegidos a qualquer custo, mais importantes até mesmo do que suas vidas, ou as vidas de seus filhos.

Dragoas Caçadoras: ND 4; Humanóide Monstruoso (Médio – Réptil); DV 3d8+6; 19 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12; Atq Base +3; Agr +5; corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4+2), ou arma +5 (dano: por arma +2), e mordida +0 (dano 1d6+1); AE –; QE regeneração leve, visão na penumbra; Tend. Geralmente CM; TR Fort +2, Ref +5, Von +3; For 14, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Esconder-se +5, Furtividade +5, Sobrevivência +3; Esquiva, Foco em Arma (garra)[B], Iniciativa Aprimorada.

Regeneração Leve: as caçadoras têm uma forma mais fraca de regeneração, diferente daquela descrita no *Livro de Regras Básicas III*. Ela permite recuperar 1 Ponto de Vida por hora, e também restaurar membros perdidos.

Progressão: conforme a classe do personagem. Dragoas-caçadoras têm bárbaro como classe favorecida.

Ajuste de Nível: +1.

Enfermeira

Apenas a gentil Deusa da Cura poderia ter sido responsável pela criação desses animais mágicos. Eles parecem grandes abelhas, do tamanho de coelhos, mas sem asas, e com olhos muito grandes e brilhantes.

Enfermeiras não possuem ferrão, e são muito mansas, totalmente inofensivas. Vivem em bandos formados por 2d6 indivíduos, e possuem habilidades naturais de cura; quando encontram uma criatura ferida, secretam, sobre seus ferimentos, uma enzima com propriedades altamente desinfetantes e cicatrizantes.

Os animais e seres da floresta conhecem essa habilidade das enfermeiras, de modo que nunca as atacam e sempre permitem sua aproximação. A menos que sejam atacadas ou ameaçadas, enfermeiras se sentem impelidas a ajudar qualquer criatura ferida — exceto mortos-vivos, que elas odeiam.

Infelizmente, enfermeiras não sobrevivem em cativeiro, e nem podem ser domesticadas. Quando capturadas, não demonstram mais seu poder de cura.

Enfermeiras: ND ¼; Inseto (Miúdo – Luz); DV ½ d8; 2 PV, Inic. +1; Desl. 1,5 m, vôo 24 m (bom); CA 15 (+2 tamanho, +1 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 14; Atq Base +0; Agr -12; corpo a corpo: mordida -2 (dano: 1d3-4); AE ódio a mortos-vivos; QE enzimas curativas, características de inseto, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre NB. TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 3, Des 13, Con 10, Int –, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: –

Enzimas Curativas (Ext): enfermeiras secretam enzimas que auxiliam na cura de ferimentos, restaurando 1d6 Pontos de Vida por aplicação (por enfermeira). Essa aplicação leva um minuto e a enfermeira precisa de mais um minuto para produzir mais enzima.

Inseto: imune a todos os efeitos de ação mental.

Ódio a Mortos Vivos (Ext): enfermeiras ficam agitadas na presença de mortos-vivos, que elas sempre conseguem detectar, não importando que forma assumam. Ao atacá-los, as criaturas borrifam sobre eles suas enzimas (um ataque de toque a distância, com bônus total de +3) e causam dano equivalente a um frasco de água benta (como descrito no *Livro do Jogador*).

Progressão: —

Fera-Cactus

No Deserto da Perdição, o maior perigo não é o calor, a sede nem os escorpiões. São as feras-cactus, criaturas de aparência vagamente humanóide, mas tão horríveis que poucos conseguem colocar os olhos em uma delas e se ver livres de pesadelos.

As feras medem perto de 2 m de altura. São verdes, cobertas de calosidades, e com a pele revestida de espinhos afiados medindo de 30 a 50 cm de comprimento. Andam sempre em bandos, de 2d6 indivíduos (às vezes mais), vagando pelas dunas em busca de novas presas. Podem estar ativas a qualquer hora do dia, mas caçam principalmente a noite. Apesar da ausência de olhos, não têm qualquer dificuldade para enxergar no escuro.

Feras-cactus são vegetais. Durante os primeiros anos de sua vida, crescem como cactus comuns, enraizados no deserto, e protegidos pelas feras adultas. Então, quando atingem certa idade, destacam-se do solo e começam a caçar.

O bando de feras tem uma organização social bem definida, onde todos seguem um líder maior e mais forte. Os indivíduos não têm linguagem falada, mas se comunicam por gestos, sinais e movimentos dos espinhos. São criaturas excepcionalmente silenciosas: não emitem qualquer som, e seus pés são almofadados como os de um gato — tornando seus passos muito difíceis de se ouvir.

Uma das coisas que tornam as feras tão temidas é sua capacidade de lançar espinhos longos e afiados a grandes distâncias, mas elas se mostram ainda mais perigosas em luta corporal, usando espinhos especiais em forma de garras. Essas garras são especiais, ocas, adaptadas para sugar: se o ataque da fera provocar dano, ela consegue enterrar os espinhos fundo o bastante na vítima para sugar-lhe o sangue.

Feras-cactus podem ser feridas normalmente com qualquer tipo de arma ou com fogo. Elas têm uma grande fraqueza: água em excesso faz com que apodreçam e morram em minutos. Embora seja pouco provável que os aventureiros consigam fazer chover sobre as feras em pleno deserto (ou então convencê-las a tomar um banho no oásis...).

Correm boatos sobre uma gigantesca caverna escondida no Deserto da Perdição, onde as feras deixam os objetos de suas vítimas, acumulando um tesouro fantástico. Essa caverna é guardada pelas feras e, de acordo com as lendas do povo Sar-Allan, lá também vive uma enorme fera-mãe que seria, supostamente, responsável pela reprodução de toda a espécie.

A fera-mãe é enorme e imóvel, não podendo andar ou atacar com as garras. Mas ela está longe de ser inofensiva: seu corpo enorme pode disparar espinhos venenosos. Não é possível se comunicar com a fera-mãe, mesmo utilizando magias especiais para falar com plantas.

Fera-Cactus: ND 4; Planta (Média); DV 3d8+9; 22 PV; Inic. +1; Desl. 15 m; CA 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14; Atq Base +2, Agr +4; corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 2d6+2); ou à distância: 2 espinhos +3 (dano: 1d4+1); AE drenar sangue, espinhos; QE percepção às cegas 9 m, características de planta, vulnerabilidade à água; Tend. Geralmente N; TR Fort +6, Ref +2, Von +1; For 15, Des 12, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +4, Furtividade +8, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +6; Esquiva, Foco em Arma (garra), Tolerância[B].

Drenar Sangue (Ext): quando uma vítima é atingida pela garra de uma fera-cactus e sofre mais de 6 pontos de dano, a criatura prende seus espinhos na carne da vítima, e começa a drenar sangue, causando 1d6 pontos de dano por rodada, sem precisar de novas jogadas de ataque. A fera recupera 1 PV para cada 4 pontos de sangue que consiga drenar, e ainda pode atacar com sua outra garra (caso esta ainda não esteja presa). Para se soltar, a vítima precisa atacar os espinhos que servem de garras (CA 19, 6 pontos de dano para quebrar, e causa um ataque de oportunidade da fera-cactus). O ataque contra as garras não reduz os PV da criatura.

Espinhos (Ext): uma fera-cactus pode arremessar dois espinhos por rodada. O incremento de distância é de 24 m. Uma fera pode lançar até 2d6 espinhos em cada combate (mas apenas dois espinhos por rodada).

Vulnerabilidade a Água (Ext): feras-cactus sofrem redutor de -2 em seus testes de resistência contra magias da Água. Além disso, quando em contato com uma grande quantidade de água (sob chuva, ou imersas em água), as feras começam a apodrecer, perdendo 2d6 PV por rodada.

Perícias (Ext): graças às almofadas em seus "pés", as feras recebem +2 de bônus racial em testes de Furtividade.

Progressão: —

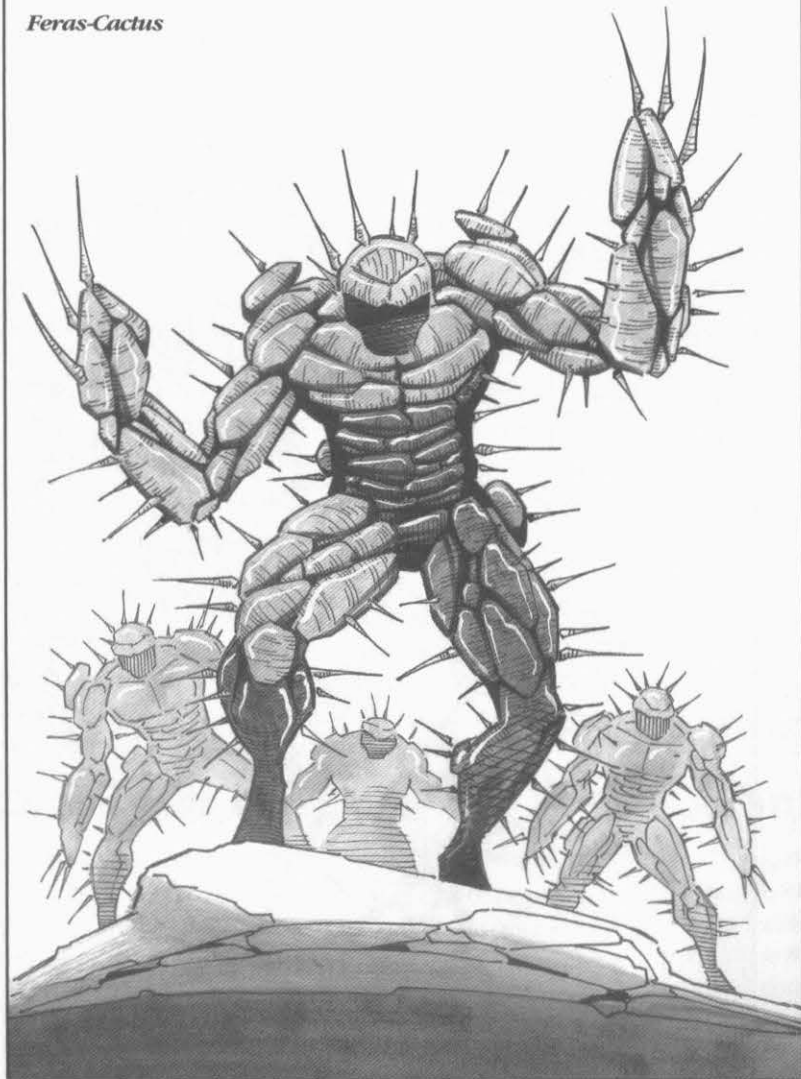
Feras-Cactus

Fera-Mãe: ND 17; Planta (Enorme); DV 30d8+234; 369 PV; Inic. -3; Desl. 0 m; CA 20 (-2 tamanho, -3 Des, +15 natural), toque 5, surpresa 20; Atq Base +22; Agr +37; corpo a corpo: –; à distância: 5 espinhos +18 (dano: 1d6+7 mais veneno); AE veneno; QE percepção às cegas 18 m, resistência a fogo 10, Redução de Dano 15/mágica, características de planta, vulnerabilidade à água; Tend. Sempre N; TR Fort +26, Ref +7, Von +12; For 25, Des 4, Con 25, Int 15, Sab 14, Car 2.

Perícias e Talentos: Conhecimento (local – Deserto da Perdição) +35, Observar +35, Ouvir 35, Sentir Motivação +35; Ataques Múltiplos, Foco em Arma (espinhos), Fortitude Maior, Vitalidade (8).

Veneno (Ext): os espinhos lançados pela fera-mãe injetam um poderoso veneno que causa dano inicial e secundário de 1d10 pontos de dano temporários de Constituição (Fortitude, CD 32). Mesmo para vítimas bem-sucedidas no teste de Fortitude, o veneno impõe -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque e testes de perícia e resistência pelos próximos 2d6 minutos.

Vulnerabilidade à Água (Ext): a fera-mãe tem a mesma vulnerabilidade à água das feras comuns.

Progressão: —

Feras-Coral

É praticamente incontável a quantidade de rumores e boatos sobre a Praga Coral de Lomatubar, suas formas de contágio, seus efeitos sobre não-humanos e animais, os poderes que ela às vezes concede e tudo o mais. Cada ponto do Reinado tem sua própria versão da história. Mesmo em Lomatubar, muito poucos conhecem toda a verdade sobre a terrível doença, e as certezas sobre ela são poucas...

Sabe-se que a Praga é terrivelmente contagiosa. A infecção pode ocorrer por contato com criaturas ou itens contaminados, ingestão de líquidos ou alimentos expostos à doença, inalação de vapores ou fumaça provenientes de combustível contaminado, ou por ferimentos provocados por criaturas portadoras. Em cada caso, a dificuldade para evitar a infecção é maior ou menor, exigindo um teste de Fortitude adequado:

– Inalação ou contato: CD 12

– Ingestão: CD 15

– Ferimento: CD 18

A vítima deve fazer um teste imediatamente, no momento em que é exposta, para impedir o contágio (o Mestre deve rolar esse teste em segredo, para que o jogador não saiba se foi contaminado). Caso esse teste falhe, a doença passará por um período de incubação de 2d6 dias. A incubação é mais rápida (1d6 dias) em semi-humanos e humanóides, exceto orcs (que são imunes). Note que os meio-elfos e meio-orcs de Arton têm sangue humano, e são considerados humanos para efeito de contágio (ou seja, orcs são imunes à Praga, mas meio-orcs NÃO são).

Durante a incubação, personagens com perícias médicas adequadas podem tentar descobrir se a vítima está contaminada ou não. Isso exige um teste de Cura com CD 15.

Quando termina a incubação, manchas vermelhas aparecem na pele da vítima, e esta é atacada por febre e dores no corpo. O doente deve fazer outro teste de resistência de Fortitude, agora com CD 18. Em caso de falha, a vítima perde 1d4 pontos de For e 1d4 pontos de Con. Novos testes devem ser feitos todos os dias, até a cura da doença ou até a morte da vítima.

Vítimas em repouso podem recuperar 1 ponto de habilidade por dia, mesmo enquanto estão doentes. Assim, com sorte, pode-se suportar a Praga por algum tempo sem sofrer seus efeitos. Caso alguém com a perícia Cura esteja cuidando do paciente, ele pode usar o resultado de seu próprio teste de Fortitude, ou o resultado do teste de Cura do médico, o que for melhor.

A Praga Coral é uma doença sobrenatural; métodos mundanos de cura podem aliviar seus efeitos, prolongando a vida do paciente, mas não podem realmente curar a doença. Na verdade, até mesmo magias fracas de cura fracassam em eliminar a doença, de modo que apenas os clérigos e druidas mais poderosos podem curá-la. Clérigas e paladinos de Lena, a Deusa da Cura, conseguem melhores resultados com seus poderes.

Nenhuma magia de cura abaixo de 5º nível tem efeito contra a Praga. As magias *remover doença* e *remover maldição* funcionam apenas quando conjuradas por servos de Lena. *Cura completa*, *cura completa em massa*, *desejo* ou *milagre* curam totalmente a vítima.

Poderes ou habilidades destinadas a recuperar Pontos de Vida não funcionam contra a Praga, porque ela não provoca perda direta de PV. A doença apenas reduz sua Constituição, sendo que ISSO sim diminui seus Pontos de Vida.

A Praga tem efeitos diferentes contra criaturas não-humanóides. Estas, em vez de sucumbir à doença, são transformadas em feras grotescas, conhecidas como Feras-Coral.

As criaturas se tornam maiores, mais fortes, com garras e presas mais afiadas. Formações semelhantes a coral crescem

Feras-Coral

em várias partes do corpo, fornecendo uma armadura natural. E seu comportamento torna-se muito mais agressivo, quase insano — atacam praticamente qualquer coisa que se mova.

Mortos-vivos, é claro, não podem ser afetados. No entanto, criaturas que tenham morrido devido à doença podem retornar como zumbis ou esqueletos grotescos, revestidos com crostas avermelhadas e com garras imensas.

Humanóides também podem se tornar Feras-Coral, embora tal acontecimento seja raro. Em geral, isso ocorre quando uma vítima morre e, então, é ressuscitada, sem que a doença tenha sido adequadamente eliminada. Eles se tornam imunes aos efeitos nocivos da doença, mas ainda são seus portadores.

Qualquer criatura ferida por uma Fera-Coral pode ser contaminada, devendo fazer os testes apropriados para evitar o contágio. Magias que normalmente conseguem curar a Praga não podem mais curar uma Fera, mas podem destruí-la.

Fera-Coral é um modelo que pode ser aplicado a qualquer aberração, animal, besta mágica, dragão, gigante, humanóide, humanóide monstruoso, metamorfo, verme ou morto-vivo corpóreo (daqui por diante denominada "criatura-base").

Tamanho e Tipo: o tipo da criatura muda para aberração (exceto mortos-vivos, que continuam pertencendo a esse tipo). O tamanho não é afetado.

Dado de Vida: muda para d8. Caso a criatura-base possua Dados de Vida melhores (d10 ou d12), esses são mantidos.

Classe de Armadura: devido às placas coralinas que revestem seu corpo, a criatura-base recebe +2 de bônus em sua armadura natural, cumulativo com qualquer armadura natural que já possua.

Ataque Base/Agarrar: o Bônus Base de Ataque de uma fera-coral é igual a ¾ de seus Dados de Vida.

Dano: o dano provocado por garras, presas e outras armas naturais aumenta, como se a criatura-base pertencesse a uma categoria de tamanho superior.

Nível de Desafio: +1

Tendência: mesma da criatura-base, mas criaturas com a parcela Leal se tornam Neutras.

Especial: caso seja alvo de uma magia capaz de curar a Praga (como *remover doença* ou *remover maldição* conjuradas por servos de Lena), a Fera deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + nível da magia + bônus de Sabedoria do conjurador) ou será destruída.

Exemplo de Fera-Coral

Este exemplo usa um grifo como criatura-base.

Fera-Coral (Grifo): ND 5; Aberração (Grande); DV 7d10+21; 59 PV; Inic. +2; Desl. 9 m, vôo 24 m (médio); CA 19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17; Atq Base +5; Agr +13; corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d8+4), 2 garras +6 (dano: 1d6+2); AE bote, rasgar 1d8+2; QE faro, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +5, Ref +4, Von +8; For 18, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 13, Car 8.

Perícias e Talentos: Observar +10, Ouvir +6, Saltar +8; Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida), Vontade de Ferro.

Habilidades especiais de acordo com a descrição do grifo no *Livro de Regras Básicas III*.

Fofo

Aventureiros experientes sabem temer certas criaturas amorfas, gelatinosas, que rastejam pelas masmorras devorando tudo em seu caminho. Existe, contudo, uma variedade inofensiva e facilmente domesticável desses seres. Estudiosos preferem chamá-lo de plasmóide doméstico, mas o nome popular é bem mais adequado: "fofo".

O bicho lembra uma grande massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque. São muito afetuosos e apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite, costumam se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo o próprio cobertor). Produzem um ruído característico, algo parecido com "brl-brl-brl".

Fofo: ND ½; Limo (Médio); DV 1d10; 5 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12; Atq Base +0; Agr +0; corpo a corpo: tentáculo +0 (dano: 1d4); AE –; QE percepção às cegas 9 m, características de limo, alterar forma, evasão aprimorada, imunidade a dano; Tend. Sempre N; TR Fort +2, Ref +1, Von +0; For 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 8, Car 9.

Perícias e Talentos: Escalar +4; Grande Fortitude.

Alterar Forma (Ext): um fofo pode pode produzir tentáculos para manipular objetos, ou moldar seu corpo em formas variadas; uma tenda, travesseiro, pára-quedas, saco-de-dormir, bola de praia e quaisquer outras. Não pode assumir formas que exijam uma consistência muito dura, como lâminas ou ferramentas, pois é macio demais para isso. Nenhuma forma pode se fazer passar facilmente por um objeto verdadeiro, pois todas têm o aspecto "fofo" da criatura (um teste de Observar com CD 5 é suficiente para notar a diferença).

Imunidade a Dano (Ext): graças a sua consistência, fofos não sofrem dano por armas cortantes e perfurantes. Armas de contusão causam dano pela metade. Bônus e habilidades mágicas causam dano normal.

Progressão: 2-4 DV (Médio).

Gafanhoto-Tigre

Em alguns locais de Arton, como Galrasia e certas áreas da Grande Savana, os gafanhotos-tigre ocupam o lugar dos grandes gatos na cadeia alimentar. Esses enormes insetos medem quase 3 m de comprimento, são amarelos com listras negras, e comportam-se de forma muito parecida com os tigres verdadeiros. Embora tenham asas, os gafanhotos-tigre perderam a habilidade de voar; suas asas são apenas vestigiais.

Gafanhotos-tigre são encontrados em florestas, campos, savanas e montanhas. Alguns são solitários, outros atacam em bandos de 1d6 indivíduos. Tendem a ser noturnos, mas também são ativos durante a manhã e tarde — embora raramente ao calor do meio-dia. Sua técnica de caça favorita é rastejar no capim alto, escondidos por sua camuflagem listrada, espreitando perto de rios e lagos onde suas presas bebem água. Depois de se aproximar, atacam saltando sobre a vítima escolhida: um gafanhoto-tigre pode saltar até 6 m de altura e 9 m de distância, duas vezes mais que um tigre verdadeiro.

Gafanhoto-Tigre: ND 4; Inseto (Grande); DV 6d8+12; 39 PV; Inic. +7; Desl. 15 m; CA 18 (-1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 15; Atq Base +4; Agr +12; corpo a corpo: mordida +8 (dano: 2d6+4); AE agarrar aprimorado; QE características de inseto, camuflagem, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre N; TR Fort +7, Ref +5, Von +2; For 19, Des 17, Con 15, Int –, Sab 10, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +2, Ouvir +4, Saltar +18; Foco em Arma (mordida)^B, Iniciativa Aprimorada^B, Prontidão^B.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar essa habilidade, o gafanhoto-tigre precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Camuflagem (Ext): graças à sua coloração, gafanhotos-tigres recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se em vegetação alta (que já constam nos valores acima).

Perícias: gafanhotos-tigre recebem +6 de bônus racial em testes de Saltar, e a distância e altura de seu salto não é restrita pelo seu tamanho. Além disso, devido à localização de seus órgãos auditivos (no alto de seus "joelhos"), eles também recebem +2 de bônus racial em testes de Ouvir.

Progressão: 7-9 DV (Grande).

Golfinho

O golfinho artoniano é muito parecido com o animal de mesmo nome nativo da Terra, apenas um pouco maior. A grande diferença é que eles podem usar seu sonar como arma — seja para atordoar ou matar.

Em geral, quando desejam apenas abater peixinhos para comer, eles optam pelo disparo atordoador — que não causa dano, apenas ataca o sistema nervoso do alvo. Mas, quando está muito assustado, o golfinho pode emitir um guincho de alta-frequência capaz de arrancar a carne dos ossos!

Felizmente, apesar desse imenso poder de destruição, golfinhos são mansos, afetuosos e muito inteligentes. Apreciam muito a companhia humana e semi-humana — eles são conhecidos por acompanhar embarcações e nadadores, fazendo piruetas a sua volta, e pedindo afagos.

Muitas tribos de elfos-do-mar consideram os golfinhos seus semelhantes. Além disso, muitos elfos-do-mar podem se transformar em golfinhos, mas poucos possuem seu ataque sônico (veja os talentos Forma do Mar e Ataque Sônico, em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 1: Personagens).

Golfinho: ND 2; Besta Mágica (Médio); DV 3d10+3; 19 PV; Inic. +3; Desl. natação 24 m; CA 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12; Atq Base +3; Agr +3; corpo a corpo: pancada +6 (dano: 2d4); AE ataque sônico; QE percepção às cegas 36 m, prender a respiração, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Tend. Geralmente NB; TR Fort +4, Ref +6, Von +2; For 11, Des 17, Con 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Natação +8, Observar +10, Ouvir +10; Acuidade com Arma, Prontidão.

Ataques Sônicos (Ext): golfinhos artonianos podem fazer dois tipos de ataques sônicos: *Atordoante* – o alvo faz um teste de Fortitude (CD 12) ou fica atordoado durante 1d6 rodadas; *Alta Frequência* – o alvo sofre 3d6 pontos de dano por este ataque sônico e fica surdo durante 1d6 rodadas, a menos que passe em um teste de Fortitude (CD 12); neste caso, sofre apenas metade do dano e não fica surdo. Ambas as habilidades podem afetar alvos em um cone de 9 metros logo à frente do golfinho. Não há limite para o uso dessas habilidades.

Demais habilidades especiais de acordo com a descrição do golfinho no *Livro de Regras Básicas III*.

Progressão: 4-7 DV (Grande).

Kill'bone

Essa estranha espécie de cão selvagem tem uma armadura óssea externa, revestida de espinhos, e uma longa cauda espinhosa. Essa couraça torna o bicho bastante resistente, e bem mais perigoso que um lobo comum. Ele pode atacar normalmente com a mordida, ou rolar sobre o inimigo para rasgá-lo com seus espinhos.

Seu nome vem de um antigo dialeto anão, e significa "osso assassino". O kill'bone é um bicho de estimação popular em Doherimm, onde são usados pelas patrulhas para farejar e atacar invasores. Kill'bones odeiam os trolls, e começam a rosnar furiosamente quando sentem seu cheiro — mais uma razão para que os anões apreciem muito esses bichos.

Em estado selvagem, kill'bones vivem em matilhas que caçam nas cavernas de Doherimm. Eles jamais atacam anões, mas serão agressivos com quaisquer outras criaturas. Podem, contudo, ser amansados com um teste bem-sucedido de Adestrar Animais ou Empatia com a Natureza (CD 15).

Kill'bone: ND 2; Animal (Médio); DV 2d8+7; 16 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16; Atq Base +1; Agr +3; corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3); AE espinhos; QE faro, visão na penumbra; Tend. Sempre N; TR Fort +5, Ref +5, Von +1; For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Ouvir +3,Observar +3, Sobrevivência +2; Rastrear^B, Vitalidade.

Espinhos (Ext): kill'bones podem, como uma ação padrão, atacar uma criatura adjacente usando seus espinhos nas

costas. A vítima sofre 2d6+3 pontos de dano, mas pode realizar um teste de Reflexos, CD 13, para sofrer apenas metade do dano.

Perícias (Ext): kill'bones odeiam trolls, por isso recebem um +2 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Sobrevivência (para rastreá-los usando o Faro) relacionados a essas criaturas. Eles também recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Faro.

Progressão: 3-5 DV (Média), 6-7 (Grande).

Lobo-das-Cavernas

Esse ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Tem pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos, e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que elas são apenas atrativos sexuais (apenas machos as possuem). Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de até 2d6+2 fêmeas.

Goblins costumam capturar filhotes desses lobos, e treiná-los como montarias. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida...), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins, em Valkaria, costuma abrigar algumas dessas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles.

Lobo-das-Cavernas: ND 3; Animal (Grande); DV 6d8+21; 51 PV; Inic. +2; Desl. 15 m; CA 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13; Atq Base +4; Agr +15; corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d8+10); AE imobilização; QE faro, visão na penumbra; Tend. Sempre N; TR Fort +10, Ref +7, Von +3; For 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Esconder-se +1, Ouvir +4, Furtividade +5, Observar +4, Sobrevivência +2; Grande Fortitude, Rastrear[B], Tolerância, Vitalidade.

Imobilização (Ext): um lobo-das-cavernas que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização (+11 de modificador no teste), como uma ação livre, e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobo.

Perícias (Ext): lobos-das-cavernas recebem +2 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir. Eles também recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Faro.

Progressão: 7-18 DV (Grande).

Mastim de Megalon

A criação desses cães imensos é atribuída a Megalon, um antigo e conhecido sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Apenas uma de suas muitas tentativas de espalhar sobre Arton monstros cada vez maiores e mais terríveis...

Esses feras medem até 7 m de comprimento e 2,5 m de altura na cernelha (base do pescoço). Apesar do tamanho, comportam-se como cães normais. Em estado selvagem, vivem em matilhas de 1d6+1 nas Montanhas Sanguinárias. Domesticados, são bastante utilizados como bestas de carga e de ataque nos exércitos de Tapista, o Reino dos Minotauros.

O típico mastim de Megalon é negro, de focinho curto e orelhas caídas, lembrando um cão do tipo molossóide (bul-dogue, rottweiler, boxer, fila...). Mas também existem raças aparentadas aos lupóides (pastor alemão, collie, dober-mann...) e, nas Montanhas Uivantes, ao cão-esquimó (husky siberiano, malamute do Alaska...).

Mastim de Megalon: ND 5; Animal (Enorme); DV 10d8+63; 108 PV; Inic. +0; Desl. 18 m; CA 17 (-2 tamanho, +9 natural), toque 8, surpresa 17; Atq Base +7; Agr +25; corpo a corpo: mordida +15 (dano 2d8+15); AE –; QE faro, visão na penumbra; Tend. Sempre N; TR Fort +15, Ref +7, Von +4; For 31, Des 11, Con 23, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Natação +11, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +5; Arma Natural Aprimorada (mordida), Prontidão, Tolerância, Vitalidade.

Perícias: mastins de Megalon recebem +6 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Faro.

Progressão: 11-15 DV (Enorme).

Megadásipo

Megadásipos são grandes tatus que possuem alguns aspectos humanóides, como o tronco (às vezes) ereto, e membros que podem ser chamados de "braços". Eles poderiam ser chamados também de homens-tatu, mas não demonstram nenhuma inteligência.

Carnívoras, essas criaturas atacam com enormes garras escavadoras (se elas quebram pedras, imaginem o que fazem com uma pobre vítima!) até a morte da vítima, e então começam a comer. São praticamente cegos, guiando-se por sons, vibrações e cheiros — e, por isso, não são afetados por magias que envolvem visão ou escuridão, especialmente ilusões.

Megadásipo: ND 6; Animal (Grande); DV 6d8+36; 63 PV; Inic. +0; Desl. 9 m, escavar 6 m; CA 17 (–1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17; Atq Base +4, Agr +15; corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 2d6+7); AE atacar objetos; QE faro, fechar, quase cego, percepção às cegas 18 m, Resistência à Magia 10; Tend. Sempre N; TR Fort +13, Ref +5, Von +2; For 25, Des 10, Con 22, Int 4, Sab 10, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +9, Esconder-se +1, Procurar +5, Ouvir +6, Sobrevivência +6; Foco em Arma (garra), Grande Fortitude, Tolerância.

Atacar Objetos (Ext): graças às enormes garras, o megadásipo causa dano dobrado contra objetos ou estruturas.

Megadásipo

Quase Cego (Ext): o megadásipo tem visão pouco desenvolvida, se orientando mais pelo olfato e pelas vibrações. Essa criatura é imune a magias que afetem a visão ou que tenham elementos visuais.

Fechar (Ext): a criatura pode se "fechar", se enrolando em sua carapaça, como um grande tatu. Nessa posição, ele recebe +6 de bônus na CA, mas não pode atacar. Sua carapaça também confere Resistência à Magia 10 mesmo quando "aberto". Quando está fechado, o megadásipo também se parece mais com rochas, o que lhe concede +4 de bônus em testes de Esconder-se (esse bônus não consta no seu valor de perícia). O megadásipo usa uma ação de movimento para se "fechar" ou "abrir".

Perícias: os megadásipos recebem +6 de bônus racial em testes de Ouvir, Procurar e Sobrevivência.

Progressão: 7-10 DV (Grande).

Pantera-do-Vidro

A pantera-do-vidro lembra um tigre dentes-de-sabre, com seu grande tamanho e longas presas. As diferenças mais marcantes são o pêlo castanho-avermelhado e o ameaçador brilho metálico em suas garras e presas.

Essa pantera vive nas regiões mais quentes e inóspitas do Deserto da Perdição — lugares tão quentes que, em certas épocas do ano, a areia derrete e se transforma em pântanos de vidro liquefeito. Nesse período mortal, a pantera permanece segura em uma toca profunda; apenas ao anoitecer, quando o vidro esfria e endurece, ela abandona a toca para caçar — usando as garras para estilhaçar o vidro que bloqueia a saída.

Panteras-do-vidro absorvem metais da natureza, lambendo minerais das rochas. Como resultado, possuem garras e presas extremamente cortantes, talvez as mais perigosas do mundo animal.

Panteras-do-vidro são mais espertas que os felinos em geral, mostrando a inteligência aproximada de um cão. Capturá-las, e domesticá-las, é possível, mas tão perigoso que poucos se arriscam; elas podem matar seus treinadores mesmo por acidente.

Pantera-do-Vidro: ND 7; Animal (Grande); DV 8d8+24; 60 PV; Inic. +6; Desl. 12 m; CA 17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15; Atq Base +6; Agr +16; corpo a corpo: 2 garras +12 (dano: 1d8+6, dec. 18-20/x3) e mordida +6 (dano: 1d8+3); AE agarrar aprimorado, bote, garras afiadas, rasgar (1d6+3 cada); QE faro, visão na penumbra; Tend. Sempre N; TR Fort +9, Ref +8, Von +3; For 23, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 12.

Perícias e Talentos: Esconder-se +5, Furtividade +8, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +10; Arma Natural Aprimorada (garra)[B], Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar essa habilidade, a pantera-de-vidro precisa atingir um oponente com sua garra ou mordida. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima, e poderá usar seu ataque de Rasgar.

Bote (Ext): caso uma pantera-de-vidro use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Garras Afiadas (Ext): as garras de uma pantera-de-vidro são consideradas armas mágicas com a habilidade lâmina afiada, com margem de ameaça 18-20 e multiplicador x3.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d8+3.

Perícias: As panteras-de-vidro recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.

Progressão: 9-10 DV (Grande).

Pássaro do Caos

Os clérigos de Nimb dizem que essas aves, idênticas a corvos comuns, foram criadas pela mão do Deus do Caos. Elas são puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado.

A presença de um ou mais pássaros do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo dão errado, e vice-versa. Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um desses pássa-

ros surgiu de repente, e virou a maré da sorte. Os clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder, sendo comum que adotem uma dessas aves como "mascote". Claro que isso vai trazer problemas para seus eventuais companheiros...

Essas aves são criaturas sagradas, protegidas pelo deus Nimb. Matar uma delas, mesmo por acidente, atrai sobre o criminoso uma maldição. Pelo resto de sua vida, todas as noites, a vítima rola um dado: se o resultado for par, ela vai acordar como homem na manhã seguinte; se for ímpar, será uma mulher. Não existe forma conhecida de reverter essa maldição.

Pássaros do Caos: ND 1; Besta Mágica (Miúda); DV ½ d10; 2 PV; Inic. +2; Desl. 3 m, vôo 12 m (médio); CA 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12; Atq Base +1; Agr -10: corpo a corpo: bico +5 (dano: 1d4-3); AE –; QE inverter sorte, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre CN; TR Fort +2, Ref +4, Von +2; For 4, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Observar +4, Ouvir +4; Acuidade com Arma (bico).

Inverter Sorte (Sob): qualquer jogada de ataque e teste de habilidade, perícia ou resistência realizado a até 50 m de um desses pássaros terá resultado contrário — uma falha é considerada um sucesso, e um sucesso é considerado uma falha. Por exemplo, para uma DC 15, rolar um resultado abaixo de 15 resulta em sucesso, enquanto 15 ou mais é uma falha.

Progressão: —

Predador-Toupeira

O predador-toupeira não se parece com uma toupeira, exceto por seus hábitos subterrâneos; e nem é um predador, mas, sim, um herbívoro pacífico que se alimenta apenas de raízes e minerais. Trata-se de uma criatura mansa, mas a aparência grotesca e hábitos curiosos terminam por apavorar todos aqueles que o encontram.

O predador é um humanóide básico em aparência. Apenas a cabeça foge por completo à estrutura humana, mais lembrando uma combinação de lobo, crocodilo e inseto. Os olhos são grandes e sensíveis à luz, capazes de enxergar mesmo na escuridão mais completa. A boca é desdentada, mas os lábios fortes podem esmagar pedras com a mesma delicadeza com que colhem raízes. As mãos têm três dedos e um polegar, e os pés apenas três dedos — um deles no calcanhar, oposto aos outros. De suas costas nascem quatro longos tentáculos. A maior parte do corpo tem pelagem áspera, de cor castanha; cabeça, antebraços, pernas e tentáculos são revestidos com uma espessa couraça.

A forma humanóide do corpo não é própria para escavações, e apenas sua imensa força permite uma boa locomoção subterrânea. Mesmo sendo capaz de escavar com grande velocidade, o predador prefere habitar grandes cavernas naturais. Com as ágeis garras e tentáculos ele salta em meio às formações rochosas; o predador usa estalagtites e estalagmites como os macacos usam galhos e árvores.

Em combate, o predador é perigosíssimo. Os afiados e espinhosos tentáculos, capazes de perfurar rocha para ancorar o predador no teto das cavernas, podem empalar um inimigo com essa mesma facilidade.

Apesar de tudo isso, não há grandes motivos para temer o predador-toupeira. Ele luta apenas quando acuado, ou na defesa de sua toca. Infelizmente, o predador tem por hábito roubar pequenos aparelhos e ferramentas — ao que parece, a criatura diverte-se tentando entender o funcionamento dessas coisas. Grandes problemas podem surgir quando um predador-toupeira aprende a usar um objeto mágico...

Existe outro motivo que pode levar a um confronto com o predador: em sua curiosidade inocente, ele também levará para a toca qualquer pessoa ferida ou inconsciente que encontrar. Não lhe fará mal, podendo até alimentá-la e protegê-la, mas também não permitirá que saia da toca. Eventuais equipes de resgate serão tratadas como inimigos.

Predador-Toupeira: ND 4; Aberração (Média); DV 6d8+12; 39 PV; Inic. +3; Desl. 9 m, escavar 6 m; CA 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13; Atq Base +4, Agr +9; corpo a corpo: 4 tentáculos +10 (dano: 1d4+5); AE agarrar aprimorado, constrição (2d4+5); QE faro, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre CN; TR Fort +6, Ref +5, Von +6; For 20, Des 16, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +8, Escalar +10, Esconder-se +5, Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +4; Foco em Arma (tentáculos), Grande Fortitude, Prontidão.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar essa habilidade, o predador-toupeira precisa atingir um oponente com um ataque de tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Constrição (Ext): um predador-toupeira causa 2d4+5 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Perícias: o predador-toupeira recebe +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar graças a seus tentáculos.

Progressão: 7-10 DV (Grande).

Random

O monstro conhecido como random parece ser outra criação de Nimb para o mundo de Arton. Essa criatura agressiva é totalmente invulnerável a ataques de qualquer tipo, exceto um — que é sua única fraqueza. Infelizmente, essa fraqueza muda de tempos em tempos, sendo quase impossível conhecê-la antes de enfrentar o monstro.

Um random é grande e forte como um gigante (em média 10 m de altura), mostrando um corpo humanóide coberto com pele rochosa. Ele tem vegetação crescendo nas costas — uma evidência de que essas criaturas devem passar muito tempo enterradas, talvez em hibernação, despertando, de tem-

pos em tempos, para espalhar destruição pelas redondezas. Não tem olhos, mas é capaz de perceber inimigos mesmo quando estão escondidos ou invisíveis. O random ataca com os punhos massivos, ou, então, disparando grandes rochas.

Random: ND 21; Besta Mágica (Colossal); DV 45d10+675; 922 PV; Inic. +7; Desl. 9 m.; CA 25 (-8 tamanho, +3 Des, +20 natural), toque 5, surpresa 22; Atq Base +45, Agr +79; corpo a corpo: 2 punhos +56 (dano: 2d8+18, dec. x2); ou à distância: 1 rocha +41 (dano: 2d10+18, dec. 19-20); AE –; QE invulnerabilidade, regeneração 10, Resistência à Magia 32, vulnerabilidade aleatória, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; Tend. Sempre CN; TR Fort +41, Ref +29, Von +14; For 47, Des 16, Con 40, Int 2, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +25, Observar +17, Ouvir +17, Saltar +27; Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Corrida, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (rochas), Foco em Arma (punhos), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (rochas), Sucesso Decisivo Aprimorado (punho), Trespassar Aprimorado, Trespassar.

Invulnerabilidade (Sob): o random possui Redução de Dano 60 contra todo e qualquer ataque, normal ou mágico, exceto aquele que constitui sua fraqueza. Ele também é imune a ataques furtivos, acertos decisivos, dano de habilidade e efeitos de morte.

Regeneração (Sob): apenas o tipo de ataque determinado pela Vulnerabilidade Aleatória causa dano normal ao Random.

Vulnerabilidade Aleatória (Sob): cada vez que desperta, o random é vulnerável a certo tipo de ataque, que ignora sua Invulnerabilidade e causa dano normal. Essa fraqueza muda cada vez que a criatura desperta. Role 1d8 na seguinte tabela:

1) Corte.	5) Frio.
2) Perfuração.	6) Fogo.
3) Concussão.	7) Eletricidade.
4) Ácido.	8) Sônico.

Note que magias ligadas a alguns Caminhos Elementais permitem explorar a vulnerabilidade atual. Por exemplo, sendo eletricidade igual a Ar + Luz (veja em **TD20: Guia do Jogador**, na Parte 2: Magia), um random vulnerável a eletricidade pode sofrer dano por magias do Ar e da Luz.

Quaisquer outras magias que não causam dano funcionam normalmente contra o random, e estão sujeitas à sua RM e testes de resistência.

Progressão: —

Tigre-de-Hyninn

O tigre-de-Hyninn é uma fera sobrenatural que acredita-se ser resultante de experimentos realizados há séculos por magos muito poderosos, por ordem do Deus da Trapaça. Eles se espalharam por toda Lamnor, onde são temidos até mesmo pelos goblinóides.

Na verdade, a fera é chamada de "tigre" apenas por seu rugido — sua verdadeira aparência é desconhecida, uma vez que o animal parece sempre desfocado, indefinido, impossível de enxergar com clareza. Nenhuma forma especial de visão parece funcionar. Mesmo depois de morto (nas raríssimas ocasiões em que isso ocorre) sua figura parece um simples borrão escuro.

A configuração anatômica do animal parece variar — talvez porque os relatos que descrevem sua forma sejam conflitantes, ou, talvez, porque seja realmente capaz de mudar de forma. Ele pode ter de uma a três cabeças, de quatro a dez patas, e de um a quatro estruturas de ataque semelhantes a tentáculos.

Atacar o tigre-de-Hyninn exige sempre grande habilidade, considerando sua camuflagem natural. Mesmo as magias ou ataques que acertam automaticamente (como *mísseis mágico*) tem 20% de chance de errá-lo. Pela impossibilidade de prender o bicho em armadilhas, acredita-se que o tigre tenha habilidade similar à magia de *teletransporte*.

Tigre-de-Hyninn: ND 5; Besta Mágica (Grande); DV 6d10+18; 68 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14; Atq Base +6; Agr +14; corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+4), 1 ou mais mordidas +7 (dano: 1d8+2) e 1 ou mais tentáculos +7 (dano: 1d6+2); AE membros extras; QE borrão, habilidades similares a magia, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. Sempre CN; TR Fort +8, Ref +7, Von +3; For 18, Des 15, Con 16, Int 7, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +8, Furtividade +9, Observar +3, Ouvir +3; Ataques Múltiplos, Esquiva, Prontidão.

Borrão (Sob): tigres-de-Hyninn são naturalmente desfocados, envoltos em um efeito de distorção, que permanece ativo mesmo depois que morrem. Da mesma forma que a magia *nublar*, esse efeito concede camulfagem (20% de chance de falha). Uma magia *ver o invisível* não anula esse efeito, mas a magia *visão da verdade* sim.

Membros Extras (Ext): como uma criatura do caos, a forma do tigre-de-Hyninn é variável. Cada tigre possui 1d4 tentáculos (com um ataque total, pode fazer um ataque para cada tentáculo que possuir), 1d4+1 pares de patas (se ele tiver três ou mais pares de patas, ele se torna imune a magia *área escorregadia*, e recebe +2 de bônus em testes de Equilíbrio e Escalar) e 1d3 cabeças (com um ataque total, pode fazer um ataque para cada cabeça que possuir; se ele tiver duas cabeças ou mais, recebe +2 de bônus em testes de Observar e Ouvir). Um tigre-de-Hyninn que tenha todos os membros extras na quantidade máxima possui ND 6.

Piscar (SM): existe uma chance de 60% de que o tigre-de-Hyninn possua esta habilidade, ativa o tempo todo.

Teletransporte (SM): existe uma chance de 40% de que o tigre-de-Hyninn possa utilizar *teletransporte*, como uma habilidade similar a magia, até três vezes por dia.

Perícias: o tigre-de-Hyninn recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.

Progressão: 7-9 DV (Grande), 10-18 (Enorme).

Tiranos de Callistia

Lursh lyins não são uma criatura ou espécie, mas um modelo. O Mestre deve aplicar o modelo *lursh lyin* às criaturas mais adequadas à sua aventura. Aconselhamos certo cuidado na escolha das criaturas-base, pois muitas combinações — embora possíveis — podem resultar em monstros estranhos, desajeitados e cômicos. Pássaros e outras criaturas aladas, por exemplo, não seriam adequados. Mas um mantícora *lursh lyin* seria possível, bastando remover suas asas.

Versões aquáticas de animais normais, como cães e cavalos, podem ser usadas como bestas de carga e/ou caça dos Tiranos. Na verdade, muitos animais *lursh* não são mais perigosos que um lobo ou um cavalo terrestres; são apenas mais estranhos (e mais assustadores).

Os *lursh lyin* dividem-se em três grandes grupos: os humanóides (ou Tiranos, geralmente tendo como base um bárbaro de 3º nível), os animais e bestas (tecnicamente chamados *lursh jarakhs*) e os monstros (aberrações, bestas mágicas, gigantes e humanóides monstruosos, ou *lursh varehns*).

Criaturas que façam parte do subtipo (Fogo) não podem ser utilizadas como criaturas-base, assim como criaturas que já sejam de subtipo (Aquático). Uma criatura-base conserva todas as suas habilidades normais (exceto vôo), além das alterações descritas a seguir:

Tamanho e Tipo: a criatura-base recebe o subtipo (Aquático). Ela agora se torna anfíbia, podendo respirar debaixo d'água e, também, em terra — mas só consegue ficar fora d'água durante uma quantidade de horas igual à metade do valor de sua Constituição. Humanóides passam a ser Humanóides Monstruosos (Aquático).

Dado de Vida: muda para d8. Caso a criatura-base possua Dados de Vida melhores (d10 ou d12), esses são mantidos.

Iniciativa: não é modificada. Em terra, no entanto, as criaturas *lursh* sofrem -2 de penalidade nos testes de Iniciativa.

Deslocamento: a criatura ganha o mesmo deslocamento em natação que possuía em terra, além de +8 de bônus em testes de Natação, que só são necessários para evitar perigos (como um redemoinho). O deslocamento em terra diminui em 1,5 m.

Classe de Armadura: o couro duro dos *lursh*, que suporta altas pressões, oferece +3 de bônus na armadura natural, cumulativo com qualquer armadura natural já possuída pela criatura-base.

Testes de Resistência: a criatura-base recebe +2 de bônus em testes de Fortitude, além de +4 de bônus (cumulativos com quaisquer outros) em testes de resistência contra magias ou efeitos similares a magias que envolvam água.

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: Con +2, Car -2. Nenhuma criatura *lursh* pode ter Inteligência superior a 10; caso a criatura-base tenha uma Inteligência elevada, ela é reduzida para 10.

Perícias: uma criatura *lursh* sempre considera Natação como uma perícia de classe, e recebe +8 de bônus racial em testes de Natação. Enquanto estão debaixo d'água, as criaturas *lursh* recebem +2 de bônus racial em testes de Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar, Sobrevivência e Usar Cordas.

Talentos: a criatura-base recebe os talentos Lutar às Cegas e Prontidão como talentos adicionais.

Ambiente: muda para Aquático Frio ou Moderado.

Nível de Desafio: +2

Tendência: a mesma da criatura-base, mas criaturas com a parcela Leal se tornam Neutras. Para os humanóides, é normalmente Caótica e Neutra.

Ataques e Qualidades Especiais

Todos os *lursh* têm as seguintes qualidades:

Percepção às Cegas (Ext): os *lursh* podem se orientar usando outros sentidos além da visão, com alcance de 18 m. Alguns até não possuem olhos. Essa habilidade só funciona debaixo d'água.

Visão no Escuro (Ext): a criatura enxerga mesmo sem luz.

Além disso, cada criatura *lursh* pode ter outras habilidades entre as seguintes, em quantidade variável: 1d4+1 para os Tiranos, 1d4 para os *varehns* e 1d3 para os *jarakhs*. Elas possuem, ainda, uma habilidade extra para cada 4 Dados de Vida da criatura-base.

Ácido (Ext): o *lursh* pode expelir pela boca um jato de ácido fraco, um número de vezes por dia igual a seu bônus de Constituição (mínimo 1). O jato pode atingir uma criatura qualquer a até 9 metros do *lursh*. Dano de 1d4 para cada 2 DV da criatura, reduzido pela metade com um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + ½ DV do *lursh* + modificador de Constituição do *lursh*. A criatura também recebe Resistência a Ácido 10. Não pode ser comprado mais de uma vez.

Couro Rígido (Ext): a criatura recebe +8 de bônus de CA +8 (em vez de +3). Não pode ser comprado mais de uma vez.

Cura Acelerada (Ext): o *lursh* recebe Cura Acelerada igual a seu bônus de Constituição (caso não possua bônus, será 1). Essa habilidade pode ser comprada repetidas vezes, aumentando o número de pontos de vida recuperados por rodada em +1 para cada vez além da primeira.

Eletricidade (Ext): o *lursh* possui órgãos que podem gerar uma potente descarga elétrica. Ele pode usar essa descarga um número de vezes ao dia igual ao seu bônus de Constituição (mínimo 1) e cada disparo causa dano de 2d8 + modificador de Constituição a uma criatura qualquer a até 18 metros de distância.

Espinhos (Ext): a criatura tem espinhos que podem ser disparados para fazer ataques à distância (incremento de distância 6 m), como um ataque extra. Os espinhos são disparados em grupos de 1d4+1, e cada um causa dano igual a 1d4 (sem bônus por Força). Essa habilidade pode ser usada três vezes ao dia, mais modificador de Constituição (no mínimo uma vez por dia). Se for comprada múltiplas vezes, essa habilidade aumenta o dano dos espinhos em um passo, e aumenta a utilização em mais duas vezes/dia.

Garras (Ext): a criatura possui garras maiores e mais afiadas. Aumenta, em um passo, o dado de dano causado por ataques naturais. Criaturas que, normalmente, não causam dano com ataques naturais passam a provocar dano de 1d4 + modificador de Força.

Invisibilidade (Ext): a criatura pode se tornar invisível, uma evolução do poder camaleônico. O *lursh* pode usar essa habilidade uma vez ao dia (mais modificador de Carisma, mínimo 1) e ela funciona igual à magia de mesmo nome, como se conjurada por um feiticeiro com nível igual aos DV da criatura.

Medo (Ext): a criatura é tão assustadora que seu simples olhar causa pânico. A vítima precisa passar em um teste de resistência de Vontade contra CD igual a 10 + ½ DV da criatura + modificador de Carisma da criatura, ou ficará assustado. Essa habilidade só pode ser comprada uma vez.

Membros Extras (Ext): o *lursh* possui um par extra de braços ou tentáculos que podem ser usados para ataques extras (com -5 de penalidade). Humanóides só podem escolher essa habilidade uma vez, ou seja, apenas um par extra. Animais e monstros podem comprar essa habilidade várias vezes, podendo possuir vários pares de membros extras.

Poder Camaleônico (Ext): o lursh possui uma habilidade camaleônica que confere +6 de bônus em testes de Esconder-se.

Presas (Ext): a criatura possui dentes maiores e mais afiados. Aumenta, em um passo, o dado de dano causado por ataques com mordida. Criaturas que, normalmente, não causam dano com mordida passam a causar 1d3 + metade do modificador de Força.

Resistência à Magia (Ext): por algum motivo, o couro da criatura interfere com magias lançadas contra ela. A criatura ganha RM igual a 10 + DV da criatura.

Veneno (Ext): a criatura pode inocular veneno em suas vítimas. A CD do veneno é igual a 10 + ½ DV da criatura, + modificador de Constituição da criatura. O dano inicial é 1d6 Con e o secundário é inconsciência por 2d6 horas. Ao escolher esta habilidade, o Mestre deve definir como o veneno é inoculado. Comprar esta habilidade múltiplas vezes apenas oferece novas formas de inoculação (por gás, mordida, garras, ferrões...).

Exemplo de criatura Lursh-Lyin

Esse exemplo usa como criatura-base um tríbulo brutal, sendo tecnicamente um *lursh varehn*.

Lursh Varehn (Tríbulo Brutal): Aberração (Grande – Aquático); ND 9; DV 8d8+43; 79 PV; Inic. +2 (0 em terra); Desl. 4,5 m, natação 6 m, escavar 6 m ; CA 20 (-1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19; Atq Base +6; Agr +16; corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 2d4+6) e mordida +9 (dano: 2d8+3); AE espinhos, olhar de confusão; QE percepção às cegas 18 m, cura acelerada 5, sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +11, Ref +3, Von +6; For 23, Des 13, Con 21, Int 11, Sab 11, Car 11;

Perícias e Talentos: Escalar +12, Observar +2, Ouvir +13, Natação +14, Saltar +11; Ataques Múltiplos, Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Prontidão, Vitalidade.

Espinhos (Ext): 1d4+1 espinhos por ataque; bônus de ataque +6, dano 1d4; 8/dia.

Olhar da Confusão (Sob): Teste de resistência CD 14.

Habilidades especiais de acordo com a descrição do tríbulo brutal no *Livro de Regras Básicas III*.

Trobo

Trobos, ou "pássaros-boi", são enormes aves, parecidas com grandes avestruzes com chifres, couro e casco parecidos com aqueles de búfalo ou touro. As fêmeas também possuem chifres, embora menores. Possuem umas poucas penas, que servem apenas como decoração. Não têm asas. Alcançam facilmente 3 m de altura, mas a média é de 2,5 m.

Muito dóceis, os trobos são apreciados nas fazendas do Reinado como animais de carga e tração — especialmente em lugares onde há crianças. Um trobo domesticado pode ser muito mais forte que um touro comum, e menos perigoso. Trobos apreciam a companhia de humanos e semi-humanos – casos de ataques de trobos a pessoas são ainda mais raros que os ataques de bois.

Esses grandes animais têm hábitos alimentares combinados de pássaros e animais ruminantes. Consomem vários tipos de grama e vegetais, mas completam sua dieta com pequenos insetos ("pequenos" quer dizer menores que coelhos) e larvas. Alguns trobos selvagens parecem caçar insetos gigantes, que eles matam a golpes de bico. Curiosamente, a carne de mamíferos e répteis parece não atrair os trobos.

É comum ver trobos engolindo pequenas pedras. Não são alimento, como muitos pensam: elas ajudam a triturar os alimentos no estômago, uma vez que o animal não tem dentes para mastigar.

Trobos são mais resistentes à magia que um animal normal. Devido a esse fato, dizem que os magos não gostam, ou têm medo, deles. Curiosamente, anões também não gostam muito dos trobos — e parece que as aves reconhecem esse desafeto, pois não têm nenhuma afeição por anões. Se algum membro dessa raça tenta cavalgar um trobo, o resultado não é muito agradável...

Os pássaros-boi costumam defender com a vida sua "família" humana adotiva. São comuns as histórias de trobos que atacam bandidos ou monstros que ameaçam seus donos. Trobos têm olhos grandes para seu tamanho; é comum que recebam nomes ligados à visão, como "Zóiudo", "Corujão", "Atento"...

Trobos também existem em estado selvagem, sendo esses um pouco mais agressivos e reclusos; atacam apenas para defender a família ou para caçar (em geral insetos gigantes), normalmente fugindo diante de qualquer ameaça maior. Seus chifres são mais afiados que os de um trobo domesticado (+1 de bônus em jogadas de ataque e dano).

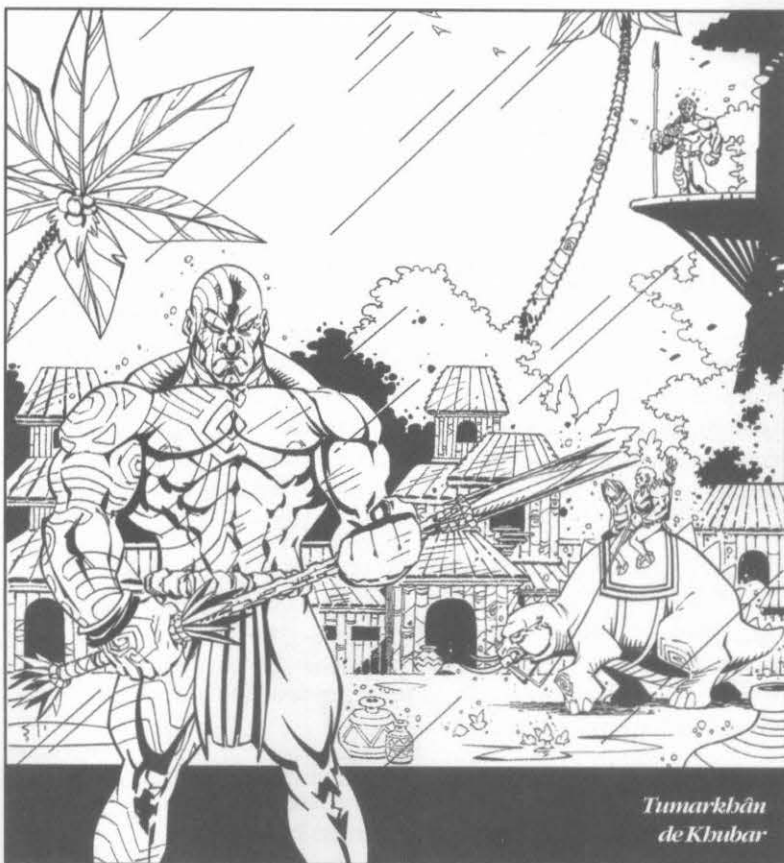
Trobos não têm penas como os outros pássaros, mas um couro resistente e com pêlos curtos, como os bovinos. O couro dos trobos é escuro, mas já foram vistos animais malhados ou em cores claras. Trobos albinos são muito raros, e alcançam bons preços. Graças a seu tronco largo e volumoso, e a vários depósitos de gordura, é muito confortável cavalgar um trobo. Eles são lentos se comparados a um cavalo, mas demoram muito mais para se cansar; podem andar de oito a dez vezes mais tempo antes de parar para descansar.

Quando jovens, trobos podem ser usados em corridas. Eles são mais leves e rápidos que os adultos (Desl. 18 m, -3 em For e Con). Quando atingem a idade adulta, aos dois anos, ficam mais lentos e pesados.

Trobo: ND 2; Animal (Grande); DV 4d8+12; 30 PV; Inic. +2; Desl. 15 m; CA 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13; Atq Base +3; Agr +11; corpo a corpo: bico +6 (dano: 1d8+6) ou chifres +6 (dano: 2d6+4); AE –; QE visão na penumbra, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 14; Tend. Sempre N; TR Fort +7, Ref +6, Von +4; For 19 (+4), Des 14 (+2), Cons 16 (+3), Int 4 (–3), Sab 12 +1), Car 10.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +3, Observar +4, Ouvir +3, Sobrevivência +4; Tolerância, Vontade de Ferro.

Perícias: trobos recebem +2 de bônus racial em testes de Observar, graças a seus olhos desenvolvidos.

Progressão: 5-10 DV (Grande).

Tumarkhân de Khubar

Tumarkhân

Esse lagarto imenso é encontrado apenas na ilha-reino de Khubar, onde os nativos aprenderam a domesticá-lo como animal de montaria, carga e tração. É do tamanho de um elefante, e utilizado para as mesmas tarefas.

Ao contrário dos lagartos comuns, que se arrastam sobre a barriga, o tumarkhân tem patas robustas que mantêm o corpo do animal bem acima do solo. A cauda é muito curta, mal chegando ao chão. O couro tem coloração que vai do verde-acinzentado ao castanho claro. Os olhos são pequenos e bovinos. Duas grandes presas de marfim se projetam da boca, usadas como defesa e para derrubar árvores — cujas folhas e frutos alimentam o animal.

Embora não seja tão inteligente quanto o elefante, o tumarkhân é muito dócil e fácil de domesticar. Mesmo aqueles que vivem em estado selvagem podem, com algum cuidado, ser amansados e cavalgados por estranhos. Só lutam quando se sentem ameaçados, atacando com as presas ou patas dianteiras.

Ao contrário do que ocorre com a maioria dos grandes animais, as fêmeas tumarkhân sempre têm ninhadas de dois ou até três filhotes. O parto costuma ser difícil; os nativos de Khubar ajudam a mãe nessas ocasiões.

Tumarkhân: ND 8; Animal (Enorme); DV 11d8+58; 107 PV; Inic. +0; Desl. 12 m; CA 15 (-2 tamanho, +7 natural), toque 8, surpresa 15; Atq Base +8; Agr +26; corpo a corpo: presas +16 (dano: 2d6+15) e 2 patadas +11 (dano: 2d6+5 cada); AE –; QE faro, visão na penumbra; Tend. Sempre N; TR Fort +14, Ref +7, Von +4; For 30, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8.

Perícias e Talentos: Natação +16, Observar +7, Ouvir +7; Prontidão, Grande Fortitude, Tolerância, Vitalidade.

Progressão: 12-22 DV (Enorme).

Zangões-do-Pesadelo

Certos estudiosos teorizam a existência do Reino dos Pesadelos — uma dimensão diabólica, de onde emana todo o mal do universo. Esse reino terrível de castelos biomecânicos é governado pelos Lordes do Pesadelo, que, constantemente, tramam a invasão e conquista de Arton. Felizmente, durante as raras vezes em que essas criaturas conseguiram chegar a Arton, foram detidas e expulsas por valorosos heróis.

Quando conseguem se manifestar neste mundo, esses Lordes tratam de gerar soldados para protegê-los. Os zangões-do-pesadelo parecem ser a casta mais baixa de soldados que servem aos Lordes do Pesadelo em seu reino natural. Encontrar um bando desses pode significar que uma invasão está em andamento.

Um zangão tem o corpo de um grande cão esquelético, medindo quase 2 m de comprimento (excetuando a cauda), com pele translúcida e ossos de aspecto metálico. A cabeça tem uma perturbadora semelhança com um crânio humano. A longa cauda atua como um tipo de tentáculo, capaz de atingir alvos a até 3 m de distância. A ponta da cauda apresenta uma arma ou ferramenta diferente para cada indivíduo.

Os zangões são imunes a todos os venenos, gases, doenças e ácidos. Também não podem ser afetados por poderes ou magias que afetam a mente. Na verdade, tentar tocar a mente dessas criaturas é um grande risco: qualquer magia ou poder mental usado contra eles se volta para sua origem.

Os zangões têm sentidos muito aguçados. Podem enxergar na escuridão total, detectar movimentos e ver coisas invisíveis. Em combate atacam com uma mordida feroz, com terríveis presas metálicas, e com a cauda. Eles são classificados em tipos diferentes, dependendo do órgão ou arma que trazem na ponta da cauda:

Ceifadores: são os guerreiros mais fortes, encarregados de proteger o ninho central de um Lorde. Têm, na cauda, uma peça afiadíssima em forma de espada, com efeito *vorpal.*

Patrulheiros: andam em pequenos bandos de 1d6+2 indivíduos. A cauda traz uma perigosa ponta de lança.

Artilheiros: a cauda desses zangões apresenta um órgão em forma de canhão, capaz de disparar setas afiadas. Podem ser encontrados em bandos de 1d6 indivíduos, ou acompanhando patrulheiros.

Peçonhentos: cada bando de patrulheiros apresenta pelo menos um desses. Em vez de uma arma, sua cauda traz um ferrão venenoso. Quando conseguem acertar um ataque, provocam apenas um ponto de dano, mas injetam um virulento veneno paralisante.

Constritores: também existe um em cada bando de patrulheiros. Esses zangões têm uma cauda com ventosas, adaptada para agarrar a vítima e apertá-la com força, até que ela não consiga respirar, e perca os sentidos.

Polivalentes: existe apenas uma chance em seis (1 em 1d6) de encontrar um destes em um bando de Patrulheiros. Esse zangão tem quatro caudas, cada uma trazendo os órgãos usados pelos patrulheiros, ceifadores, peçonhentos e cons-tri-tores (lâmina, lança, ferrão e tentáculo).

Zangões-do-Pesadelo: ND 5 (patrulheiros e artilheiros), ND 6 (peçonhentos e constritores), ND 8 (ceifadores) e ND 10 (polivalentes); Extraplanar (Médio – Caótico, Mal); DV 5d8+5; 27 PV; Inic. +4; Desl. 12 m; CA 19 (+3 Des, +6 natural), toque 13, surpresa 16; Atq Base +5; Agr +7: corpo a corpo: mordida +8 (dano: 2d6+2) e cauda +9 (variável); AE cauda; QE Redução de Dano 10/mágica, cura acelerada 5, imunidades, mente alienígena; Fort +5, Ref +7, Von +3; For 14, Des 17, Con 13, Int 6, Sab 8, Car 4.

Perícias e Talentos: Escalar +10, Esconder-se +11, Furtividade +11, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +10; Acuidade com Arma, Foco em Arma (cauda).

Cauda (Ext): os zangões se diferenciam por suas caudas e seus ataques especiais. Cada tipo tem na cauda uma peça com formato e habilidade diferentes:

Patrulheiro: tem uma lâmina em forma de lança. Causa dano igual a 2d6 (+2 pela Força do zangão), dec. x3.

Artilheiros: a cauda desses zangões tem um órgão em forma de canhão, que dispara setas afiadas. O zangão pode lançar duas setas por rodada com incremento de distância de 24 m, bônus de ataque +9 e dano 1d10, dec. 19-20.

Peçonhentos: esse tipo de zangão possui um ferrão parecido com o dos escorpiões. Cada ataque causa apenas 1 ponto de dano, mas injeta veneno paralisante. A vítima precisa passar em um teste de Fortitude (CD 16) ou ficará paralisada por um minuto (10 rodadas), quando deve fazer um segundo teste de Fortitude (mesma CD) ou ficará paralisada por mais 1d6 horas.

Constritores: a cauda desses zangões se parece com um tentáculo de polvo, com ventosas, adaptadas para agarrar sua vítima. Esses zangões possuem a habilidade Agarrar Aprimorado e Constrição, com dano de 3d6+3.

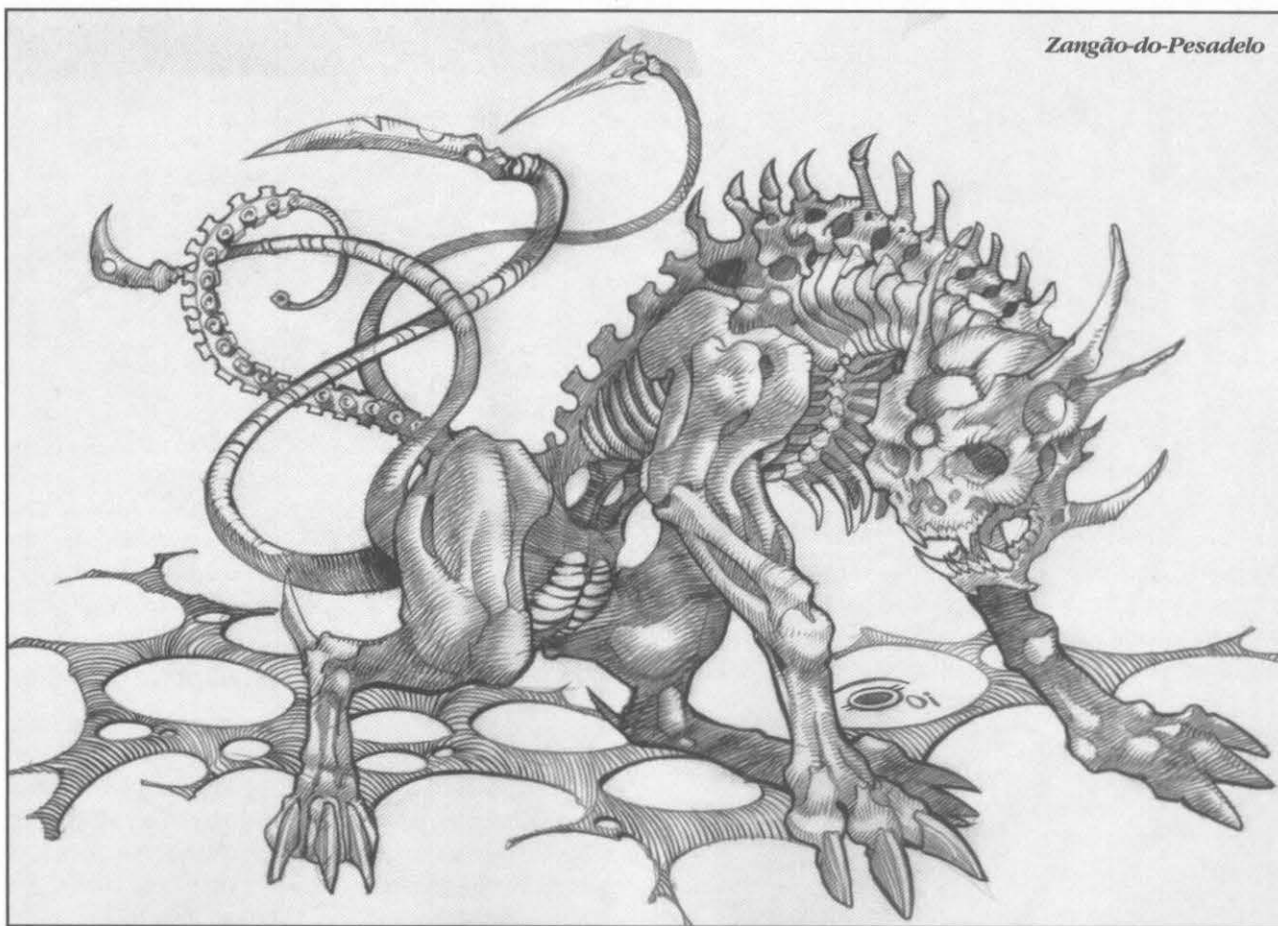
Ceifadores: esses guerreiros têm, na cauda, uma peça afiadíssima em forma de espada, que causa dano igual a 2d6 (+2 pela Força do zangão), dec. 19-20, e tem o mesmo efeito de uma arma mágica *vorpal*.

Polivalentes: este zangão tem quatro caudas, cada uma trazendo os mesmos órgãos usados pelos patrulheiros, ceifadores, peçonhentos e constritores. Cada uma pode fazer um ataque por rodada.

Imunidades (Sob): todos os tipos de zangões-do-pesadelo são imunes a qualquer dano por ácido, veneno, doenças ou gases. Também são imunes a efeitos que afetam a mente.

Mente Alienígena (Ext): qualquer tentativa de usar uma magia ou efeito mental contra um zangão falha automaticamente, e causa um terrível choque de retorno. O personagem que fez a tentativa deve ter sucesso em um teste de Vontade (mesma CD que seria aplicada ao zangão), ou sofrerá os mesmos efeitos de uma magia *enfraquecer o intelecto*, como se lançada por um feiticeiro de 9º nível, mas com duração de 1d6 horas.

Progressão: 6-9 DV (Grande), 10-15 (Enorme).

Zangão-do-Pesadelo

Parte 5
Pequenas Mãos de Ferro

Valkaria. A maior cidade do mundo conhecido, fervilhando e crescendo ao redor da gigantesca estátua da Deusa da Ambição. Seus bairros e torres abrigam todo tipo de raça ou cultura. Aqui, encontramos Nitamu-ra, o bairro dos tamuranianos —povo de monges e samurais, praticantes de artes secretas, e refugiados de sua terra destruída pela Tormenta.

Aqui, também encontramos a imunda e deprimente Favela dos Goblins, onde essas criaturas vivem em relativa harmonia —pois, no Reinado, eles são aceitos como cidadãos, ainda que sejam vítimas de preconceitos e desprezados pela sociedade. Embora alguns poucos se tornem heróis valorosos, a maioria volta-se para o crime.

Esses dois fatos, sem ligação aparente, vão resultar em um problema muito estranho.

Esta é uma aventura para 4 a 6 personagens de 2° ou 3° nível, somando um total de 10 a 12 níveis — e ideal para iniciar uma campanha de Tormenta. Nenhuma classe ou raça específica é necessária, mas será mais simples concluir a aventura se houver, no grupo, pelo menos um ladino e um lutador pesado (guerreiro, bárbaro ou monge). Personagens de raças Pequenas ou menores (halflings, goblins, sprites...) levam certa vantagem, ainda que heróis goblins possam encontrar alguns problemas.

A aventura acontece em Valkaria. A Favela dos Goblins e a Pequena Tamu-ra são localidades importantes para esta aventura, ambas descritas neste livro.

Parte 1 • Entram os Heróis

Tudo começa quando os personagens jogadores são abordados pela guarda da cidade, que procura um grupo de aventureiros para ajudar a resolver um problema local.

O Mestre decide como acontece esse contato, conforme sua campanha e o histórico dos personagens. Algumas formas mais prováveis são as seguintes:

• Um dos personagens (ou até mesmo o grupo inteiro) foi parar na cadeia por algum motivo banal, como provocar briga em uma taverna ou um pequeno furto. O chefe da milícia oferece, aos aventureiros, uma pequena missão em troca de remover as acusações.

• O chefe da milícia, ou outra figura de autoridade local, ouviu falar dos aventureiros (possivelmente por fatos ocorridos quando ainda eram personagens de 1° nível), e pede sua ajuda. Funciona melhor se os personagens já tiveram contato (amistoso, de preferência) com essa autoridade.

• Um comerciante local, amigo ou parente de um dos aventureiros, comenta sobre roubos cometidos por um bando de goblins. Isso é corriqueiro em Valkaria, exceto pelo

fato de que os tais goblins usavam trajes estranhos e lutavam de forma incomum.

• Os aventureiros são atacados e/ou roubados pelo novo bando goblin. Procurando pelas autoridades, eles são melhor informados sobre a gangue; a milícia oferece uma recompensa por sua captura.

• Um clérigo, ou paladino, presente no grupo (preferencialmente de Khalmyr, o Deus da Justiça) recebe ordens de sua igreja para investigar e solucionar o caso.

• Um teste bem-sucedido de Obter Informação, realizado por um aventureiro em busca de alguma ação, revela que a milícia local tem problemas com uma nova gangue.

Devidamente motivados a procurar pela milícia em busca de informações sobre os bandidos, os heróis são conduzidos a um dos vários postos da guarda existentes na cidade. Após algumas perguntas sobre os próprios personagens, o chefe da guarda (Kearn: humano, guerreiro 5, LN) explica o problema:

"É mesmo muito irritante, vejam vocês. Há algumas semanas, estamos recebendo queixas de roubos e furtos nessa parte da cidade, todos envolvendo goblins. Sim, assaltantes goblins são sempre um problema, é verdade. São pestes com o crime correndo nas veias, covardes e confusos. Não é difícil lidar com eles.

"Mas esse novo bando é muito diferente! São inteligentes, organizados. Trabalham em equipe, como nunca vi goblins trabalharem. Atacam como relâmpagos, e desaparecem na noite. Alguns preparam distrações, outros atacam pelas costas, terceiros vigiam as vizinhanças... São táticas de grandes quadrilhas! E isso é estranho, pois nenhuma guilda de ladrões aceita goblins entre seus membros — pelo menos nenhuma guilda de respeito, se é que existe tal coisa!

"Outro mistério: os bandidos não usam espadas nem facas, como qualquer ladrão goblin. Nem usam qualquer tipo de armadura. Eles vestem trapos escuros, e lutam de mãos vazias — de mãos vazias, imaginem vocês! Apenas com socos e chutes! Alguns usam pequenas armas estranhas, mas quase nunca de forma mortal. De fato, embora muito ouro e jóias tenham sido roubados, poucas vítimas tiveram ferimentos graves.

"Se os malditos goblins estão aprendendo novos truques, precisamos descobrir como isso está acontecendo, e quem é o responsável. Mais algumas gangues assim, e nenhum tesouro da cidade estará seguro!"

Os aventureiros podem fazer perguntas para o chefe da guarda. Ele tem as seguintes informações adicionais:

• Os assaltos começaram há cerca de dois meses, ou talvez mais. Os bandidos são tão rápidos e furtivos que podem também ter sido responsáveis por muitos crimes anteriores.

• A maioria dos roubos aconteceu nas proximidades da Favela dos Goblins, mas nenhum de seus moradores foi capaz de fornecer qualquer informação útil nos interrogatórios.

• Ninguém foi seriamente ferido durante os assaltos.

• Uma arma estranha, desconhecida pela guarda, foi encontrada na cena de um crime: dois pequenos bastões de madeira, unidos por uma corrente curta.

Parte 2 • Investigação

O chefe da guarda não tem, ainda, essa informação, mas os assaltos foram cometidos com armas e técnicas empregadas por monges — mais especificamente, por artistas marciais. Essa pista deve levar os aventureiros a investigar o bairro de Nitamu-ra, conhecido por abrigar monges e outros praticantes dessas artes secretas.

Caso os jogadores não consigam chegar a essa conclusão por conta própria, o Mestre pode exigir os seguintes testes:

• A arma encontrada pela guarda pode ser reconhecida como um nunchaku, uma arma tamuraniana, com um teste de Obter Informação, Conhecimento de Bardo ou Conhecimento (história), CD 15. Um personagem samurai ou monge não precisa fazer esse teste, reconhecendo a peça automaticamente.

• As táticas usadas durante os assaltos, bem como os trajes dos bandidos, lembram antigas lendas sobre os "ninja", guerreiros das sombras de Tamu-ra. Saber disso exige um teste de Obter Informação, Conhecimento de Bardo ou Conhecimento (história), CD 20 (ou CD 15 para monges e samurais).

• Uma tática comum dos bandidos é atordoar a vítima com socos e chutes, incapacitando-a sem provocar ferimentos graves, para, então, tomar seus pertences e fugir. Um monge (ou outro personagem, com um teste de Conhecimento de Bardo ou Inteligência, CD 15) saberá tratar-se de um Ataque Atordoante, uma habilidade de classe dos monges.

• O bairro de Nitamu-ra é um dos poucos lugares na cidade onde monges e outros praticantes de artes marciais podem ser encontrados. Obter Informação, Conhecimento de Bardo ou Conhecimento (local), CD 10.

• Nitamu-ra é um bairro formado por nativos e descendentes do povo de Tamura, o Império de Jade. Uma terra distante e exótica, outrora lar de um grandioso império, hoje devastada pela Tormenta. Com a destruição de sua terra-natal, esse bairro é hoje a maior comunidade tamuraniana existente no mundo. Obter Informação, Conhecimento de Bardo ou Conhecimento (local), CD 10.

Todas essas informações podem ser descobertas em quase qualquer parte da cidade. Para avançar mais na investigação, contudo, os aventureiros devem rumar para Nitamu-ra.

Trazido magicamente da própria Tamu-ra até Valkaria, Nitamu-ra chama a atenção por sua arquitetura e habitantes incomuns. Sua gente é reservada, mas as partes mais externas do bairro abrigam numerosas lojas e barracas, que comercializam os mais diferentes produtos — desde pratos exóticos a quimonos de seda, passando por belas peças de arte ligadas à cultura daquele povo. Procurados como presentes de bom gosto, seus artefatos reproduzem figuras míticas e folclóricas de seu país, como os homens-corvo tengu, os homens-sapo kappa, o espírito-guaxinim tanoki, os dragões-serpente, e tantos outros. Essa tem sido uma das formas encontradas pelos tamuranianos de preservar sua história e tradições.

Comerciantes são os únicos que falam abertamente com estranhos, mas eles não têm muita coisa a dizer. Qualquer pergunta sobre "ninja" recebe a mesma reação: o comerciante imediatamente finge não conhecer bem o idioma local, mudando rápido de assunto, e voltando a tentar vender sua mercadoria.

Perguntas sobre monges ou artistas marciais (ou um teste bem-sucedido de Obter Informação, CD 15) revelam que existem vários pequenos "dojos" (academias) no bairro, cada uma sob comando de um monge (entre 3° e 10° nível). Eles aceitam treinar apenas descendentes de Tamu-ra, e nenhum deles admite ter treinado goblins. Magias ou testes de Sentir Motivação confirmam que eles estão dizendo a verdade.

As autoridades locais, sediadas em um palácio central, não aceitam discutir o assunto — pelo menos, não de imediato. Caso os heróis sejam bem-sucedidos em Diplomacia (CD 20, ou 10 para um monge ou samurai), uma audiência será agendada para o dia seguinte. Caso sejam impacientes ou agressivos, os personagens são abordados por 1d4+3 guardas bem armados (humanos, samurai 4, LN) que ordenam sua partida.

Vários testes de Obter Informação serão necessários para chegar à conclusão de que os assaltantes goblins de fato aprenderam artes marciais de Tamu-ra — mas seu misterioso mestre não poderá ser encontrado. No entanto, as investigações dos heróis chamam a atenção de alguém que poderá ajudá-los...

Parte 3 • Guerreira em Apuros

Nada mais pode ser feito até a noite. Os aventureiros devem encontrar uma estalagem para pernoitar — ou, caso vivam aqui, voltar para suas respectivas casas. Mesmo que insistam na investigação, a próxima cena acontece apenas quando os heróis estão reunidos em uma estalagem ou taverna.

É tarde da noite quando sons de luta e um grito poderoso chamam a atenção de todos. Rumando para o salão, os heróis deparam-se com uma cena incomum: uma bela mulher de feições orientais, trajando uma luxuosa armadura, e empunhando uma espada longa. Ela parece cercada por 1d4+2 homens armados com machados, com aspecto de selvagens. Um deles, caído sobre uma mesa agora em pedaços, ainda se recobra do golpe.

"CÃES SEM HONRA! — ela brada, com forte sotaque. — *Tentem me tocar outra vez, e prometo que nunca mais poderão tocar em coisa alguma!"*

Os agressores são um pequeno bando de bárbaros recém-chegados à cidade, ansiosos por bebida e mulheres — coisa que, em sua própria terra, estão habituados a conseguir facilmente. Encorajados pela bebida, e enfeitiçados pela beleza exótica da guerreira, os bárbaros não parecem intimidados. Eles gargalham, e atacam a jovem, falando sobre como pretendem arrancar sua armadura aos pedaços.

Se não receber qualquer ajuda, a mulher-samurai luta ferozmente em defesa de sua honra — uma luta que ela tem pouca chance de vencer, pela desvantagem numérica. Caso os personagens jogadores se envolvam, os bárbaros ficam irritados com a intromissão, e entram em Fúria, atacando os heróis.

Bárbaros: Humanos Bbr 2; ND 2; Humanóide (Médio); DV 2d12+2, 15 PV; Inic. +6; Desl. 9 m (usando brunea); CA 16, toque 12, surpresa 14; base +2; Atq Base +2; Agr +4; corpo a corpo: machado grande +6 (dano: 1d12+3, dec. x3); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +2) +4 (dano: 1d8+2, dec. x3); AE: ; QE: esquiva sobrenatural, fúria 1/dia; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +2, Von +1; For 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos:* Cavalgar +3, Escalar +4 (+7), Intimidar +4, Ouvir +5, Saltar +4 (+7), Sobrevivência +6. Foco em Arma (machado grande), Iniciativa Aprimorada. *Esses valores incluem a Penalidade por Armadura; os valores sem armadura estão entre parênteses.

Equipamento: brunea obra-prima, machado grande obra-prima, arco longo composto (bônus de For +2), (20 flechas), adaga de prata, kit de escalada, 2 *poções de curar ferimentos moderados* (3° nível, cura 2d8+3 Pontos de Vida).

Fúria (Ext): Uma vez por dia, o bárbaro pode entrar em um estado de fúria que permanece ativo durante 6 rodadas. Aplique as seguintes alterações enquanto ele estiver em fúria: CA 14, (toque 10, surpreso 12); 19 PV; Corpo a corpo: machado grande +8 (dano: 1d12+6, dec. x3); TR Fort +6; Von +3; For 19, Con 17; Escalar +6 (+9), Saltar +6 (+9). Quando a fúria terminar, o bárbaro estará fatigado até o final do encontro.

Esquiva Sobrenatural (Ext): o bárbaro conserva seu bônus de Destreza na CA, mesmo que seja surpreendido ou atacado por um oponente invisível.

A luta termina quando acaba a fúria dos bárbaros (após 6 rodadas), ou quando eles perdem metade de seus

PVs, ou quando um deles tombar morto. Em qualquer desses casos, todos desistem da luta. Caso não sejam detidos, reúnem o pouco que resta de sua dignidade e procuram outra taverna, enquanto aqueles feridos mais gravemente tratam de beber suas poções de cura...

"Agradeço humildemente por seu socorro, honrados amigos — diz a guerreira, enquanto limpa e embainha a espada. — *Sou Katsuke Hara, samurai do Império de Jade. Permitam que eu agradeça de forma adequada. Sentem-se, sejam meus convidados. Taverneiro, carne e vinho para a nossa mesa!*

"Espero que perdoem minha imensa descortesia, mas não posso me demorar aqui. Estou à procura de pessoas que estiveram hoje em Nitamu-ra, perguntando sobre goblins, monges e ninjas. Ouvi dizer que estão nesta estalagem. Por acaso os conhecem?"

Katsuke Hara, Samurai

Samurais são figuras importantes na sociedade tamuraniana. Guerreiros valorosos a serviço de um daymio, um senhor de terras. Seguidores de um código de conduta rígido, que prioriza a honra e o dever acima de tudo, até mesmo da própria vida.

A tradição samurai existe apenas em certas famílias, e é ensinada apenas aos homens; o papel da mulher de Tamu-ra é como esposa, amante, artesã ou sacerdotisa, jamais como líder ou guerreira. É dito que "um bakemono (orc) pode ser samurai mais facilmente que uma mulher".

Esse tabu trouxe vários problemas para a jovem Katsuke. Nascida em uma tradicional família samurai, ela trazia o sobrenome de guerreiros honrados, e prestigiados, em diversos momentos da história. Cada Hara era respeitado como guerreiro, estrategista, comandante e líder.

Durante o ataque da Tormenta, todos foram dizimados em defesa do império — o mesmo destino de incontáveis outras famílias e clãs. A mansão Hara foi levada pela mágica de Tekametsu para as cercanias de Valkaria, assim como muitas outras. No entanto, a família Hara havia perdido todos os seus samurais de uma vez só, assim como os jovens mais promissores. A linhagem seria quebrada, não fosse pelas duas únicas crianças sobreviventes: Takao e Katsuke.

Takao começou a treinar cedo, ansioso por honrar o nome da família, enquanto sua irmã o observava. Ela própria treinava em segredo, imitando os movimentos do irmão quando estava sozinha. Um dia, após partir para uma pequena aventura fora da cidade, Takao não voltou. Sua irmã saiu s sua procura, desobedecendo ordens dos pais. Ela também desapareceu.

Anos mais tarde, após jornadas ao lado de heróis aventureiros, Katsuke voltou portando as armas e a armadura do irmão — encontradas sobre um túmulo. Quem o teria matado, e sepultado, ela nunca soube. Mas decidiu que lutaria para preservar a honra e memória de todos que amava, levando adiante ela própria a tradição samurai da família.

O escândalo provocado por sua atitude silenciou com a aprovação de Shiro Nomatsu, o daymio, que aceitou seu juramento de lealdade. Ainda que jamais fosse totalmente aceita pelos outros samurais, Katsuke teve êxito em numerosas missões difíceis. Com freqüência, ela é incumbida de tarefas que nenhum outro samurai conseguiria completar — um estratagema de nobres e samurais invejosos, que desejam vê-la fracassar, e afastá-la das graças do daymio.

Katsuke Hara: Humana Samurai 6; ND 6; Humanóide (Médio); DV 6d10+12, 45 PV; Inic.+7; Desl. 9 m; CA 13, toque 13, surpresa 10; Atq Base +6; Agr +9; corpo a corpo: *katana +2* +12 (dano: 1d10+5, dec. 19-20); ou à distância: daikyu +10 (dano: 1d8, dec. x3); Atq Ttl corpo a corpo: *katana +2* +10/+5 (dano: 1d10+5, dec. 19-20) e *wakizashi +1* +9 (dano: 1d6+2, dec. 19-20); ou à distância: daikyu +10/+5 (dano: 1d8, dec. x3); AE grito de kiai; QE acuidade com arma; Tend. LB; TR Fort +7, Ref +7, Von +7; For 16, Des 18, Con 15, Int 11, Sab 14, Car 16.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +6, Cavalgar +10, Diplomacia +14, Escalar +9, Intimidar +10, Saltar +9, Sentir Motivação +10. Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Especialização em Combate, Finta Aprimorada, Foco em Arma (katana), Foco em Arma (wakizashi), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (daikyu)[B], Usar Arma Exótica (katana)[B], Usar Arma Exótica (wakizashi)[B].

Grito de Kiai (Ext): Duas vezes por dia, como uma ação livre, Katsuke pode emitir o grito de kiai para receber +6 de bônus na Força durante a rodada (aumentando seu ataque e dano corpo a corpo em +3).

Acuidade com Arma (Ext): Katsuke pode usar seu modificador de Destreza ao invés de Força ao usar as espadas katana e wakizashi. Essa habilidade funciona como o talento Acuidade com Arma, mas apenas com a katana e wakizashi (sendo que a katana, normalmente, não recebe benefício por esse talento).

Equipamento: katana +2, wakizashi +1, daikyu, 20 flechas. Respectivamente, estas armas são consideradas uma espada bastarda obra-prima, uma espada curta obra-prima e um arco longo composto.

"Goblins assaltantes! — queixa-se Katsuke. — *São uma ofensa a nossa tradição, nossa cultura! Eles desonram nossas artes, nossas técnicas de aperfeiçoamento pessoal, usando-as para o crime! E, pior, crimes contra o bom povo de Valkaria, que acolheu nossa gente em nosso momento de necessidade!*

"Meu senhor, Shiro Nomatsu, ouviu sobre suas investigações, e venho a vocês em seu nome. Ele deseja a captura do responsável por ensinar a essas... Criaturas, nossos segredos ancestrais.

"Não, eles não são ninja! Os verdadeiros ninja eram espiões e assassinos. Em Tamu-ra, eles eram bandoleiros, atacando e saqueando os castelos de nossos senhores. Samurais e ninja sempre foram inimigos. No entanto, não tenho notícias de nenhum ninja verdadeiro nessas terras.

"O culpado é Masaharu Sano, um monge renegado. Quando seu egoísmo se tornou mais e mais evidente, ele foi expulso do dojo por seu mestre. Sano escapou da Tormenta com outros sobreviventes, quando Nitamu-ra foi trazida até aqui. Desde então, vive praticando pequenos crimes, extorquindo comerciantes, até mesmo trabalhando para guildas locais de ladrões. Sempre tramando meios de usar suas habilidades para enriquecer.

"Ele aparentemente encontrou esse meio, recorrendo a algo impensável. Sano treinou um pequeno grupo de goblins para lutar de mãos vazias, ou com armas simples, como monges e artistas marciais. Ele desonra a todos nós treinando essas criaturas não-humanas com propósitos maléficos! Deve ser detido!

"No entanto, uma questão me impede. Nós, de Nitamu-ra, não temos autorização para fazer justiça com as próprias mãos, invadindo e vasculhando a Favela dos Goblins. Ao mesmo tempo, não podemos pedir ajuda às autoridades de Valkaria — pois os atos de Sano são nossa responsabilidade, nossa culpa. Resolver o problema é, para nós, questão de honra.

"Assim sendo, não podendo agir em pessoa ou pedir ajuda à milícia, estou recorrendo a vocês. Meu senhor vai recompensá-los generosamente pela tarefa. Mil moedas de ouro agora, mais mil quando eu tiver provas de que Sano foi detido, e outras mil caso ele seja capturado com vida. Aceitam?"

Katsuke não concorda, de maneira alguma, em entregar todo o ouro, e nem emprestar suas próprias armas (seria extremamente desonroso!). Um teste de Diplomacia (ou Blefar, se for o caso) resistido contra um teste de Sentir Motivação da samurai, pode aumentar o valor da recompensa: 50 PO adicionais para cada ponto de diferença entre o resultado dos testes.

Parte 4 • Caça aos Goblins

A aventura segue, levando os heróis até a Favela dos Goblins, onde Katsuke acredita estar o esconderijo de Sano.

É possível que os aventureiros tenham chegado a esse lugar antes, procurando pelos "goblins ninja" no lugar onde um goblin pode mais facilmente ser encontrado — um curso de ação perfeitamente lógico. Caso tenham tomado esse rumo antes de visitar Nitamu-ra ou falar com Katsuke, apenas ignore as Partes 2 e 3 da aventura. No entanto, tudo será mais complicado, pois os aventureiros nada sabem sobre seu oponente, e nem serão recompensados pelo daymio de Nitamu-ra.

Uma forma de descobrir o esconderijo do vilão é, simplesmente, perguntar aos habitantes locais sobre certos goblins vestindo trapos pretos, e usando armas estranhas. Esta abordagem é muito difícil, demorada, e exige muita paciência.

Testes de Diplomacia têm pouca chance de sucesso, pois os goblins são muito desconfiados e egoístas. Não confiam em estranhos, especialmente aventureiros armados. Negar que sabem qualquer coisa é uma prática comum entre eles ("sou apenas um goblin, senhor, como poderia saber dessas coisas?"). A atitude dos goblins é sempre Pouco Amistosa, e um deles concordará em revelar o esconderijo dos "mascarados" apenas com uma atitude Amistosa (ou seja, CD 25).

Testes de Intimidar, mesmo quando bem-sucedidos, em geral resultam em informações falsas que levam os aventureiros de um lado para o outro, sem obter nenhum progresso. Um goblin acusado de algo sempre diz qualquer coisa para ser poupado, ou, imediatamente, coloca a culpa em algum outro goblin que esteja à vista (eles sabem que não é fácil diferenciar um goblin de outro, e usam isso a seu favor), e tenta fugir na primeira oportunidade.

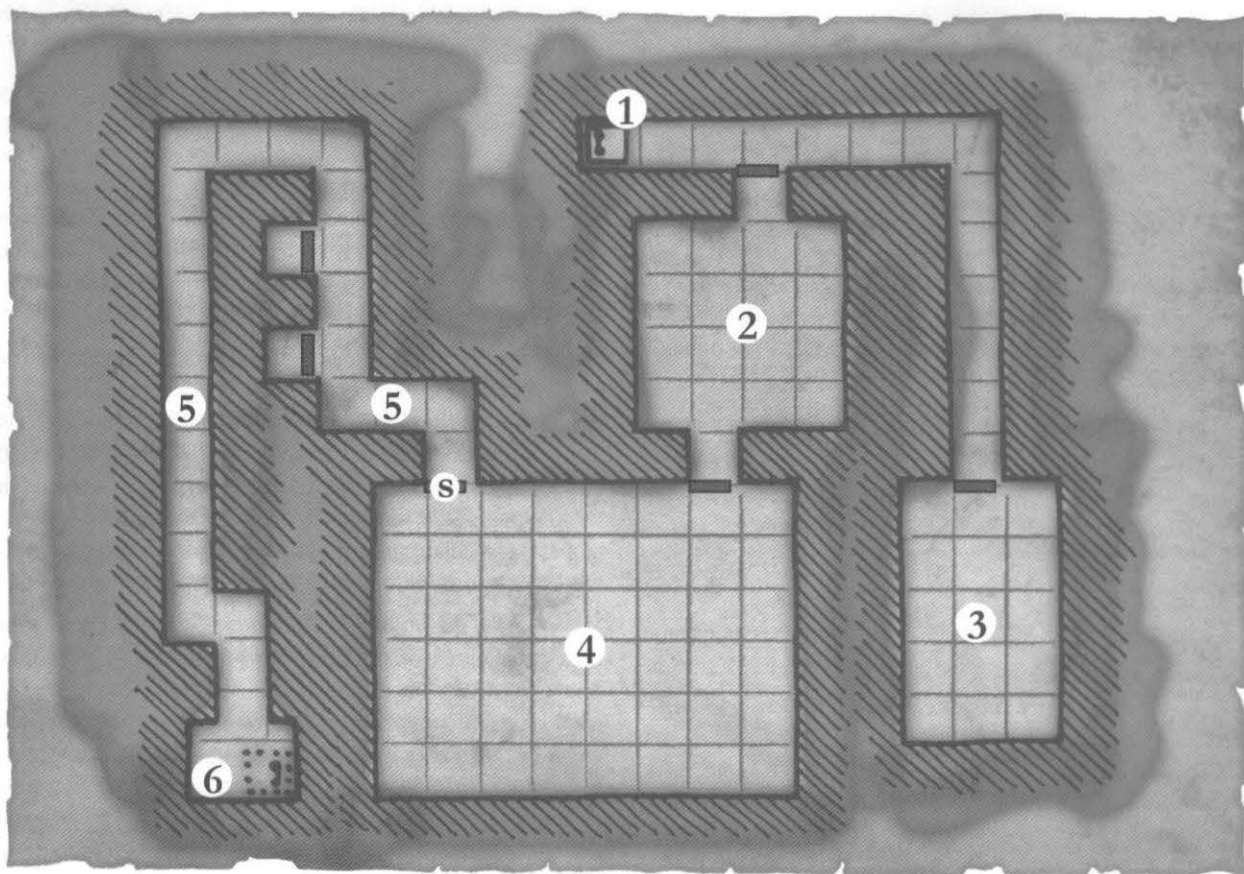
Para encontrar o esconderijo do "Grande Mestre" com testes de Obter Informação, a CD é 20, pois os goblins que a conhecem têm medo dos "mascarados". Subornos em dinheiro, comida e outros itens fornecem entre +2 e +4 de bônus de circunstância. Cada tentativa consome o tempo normal para esse tipo de teste (1d4+1 horas). No entanto, para cada tentativa, há uma chance (1 em 1d4) de que Sano e seus discípulos fiquem sabendo sobre a presença de bisbilhoteiros.

Alguns "goblins ninja" circulam pela favela como sentinelas para Sano. Embora todos aqui na favela vistam farrapos, eles podem ser diferenciados dos demais por seus arremedos de máscaras e armas incomuns. Seguir um deles pelas vielas pode levar os aventureiros ao esconderijo. Eles devem fazer testes de Procurar ou Observar, resistidos contra testes de Esconder-se feitos pelo goblin (que recebe +4 de bônus de circunstância). Os jogadores devem ser bem-sucedidos em pelo menos três testes para seguir o pequeno ninja.

Um goblin solitário que descubra estar sendo seguindo fica assustado, e corre, diretamente, para o esconderijo (apesar de tudo, ele ainda é um covarde), mas isso provoca -4 de penalidade de circunstância nos testes dos personagens.

Caso o bando seja alertado sobre invasores, Sano ordena uma emboscada na favela. Seis de seus dez goblins escondem-se em um ponto estratégico (considere que eles obtiveram um 15 nos seus testes, resultando em uma altíssima CD 27 em testes de Observar para notá-los), e atacam, de surpresa, quando os aventureiros passarem.

Eles selecionam os dois alvos mais vulneráveis, e três deles atacam cada alvo no corpo a corpo com um ataque furtivo (ataque +2, dano 1d4 mais 1d6); ou atacam à distância com fundas e shurikens, todos concentrando fogo em um único alvo (ataque +5, dano 1d3). Após o primeiro ataque, fogem, imediatamente, seguindo direções diferentes, e repetem a estratégia após uma hora. Caso qualquer dos goblins seja morto ou muito ferido (perdendo metade ou mais de seus PVs), o bando inteiro foge para o esconderijo.

A entrada para o "esconderijo ninja" fica sob uma pilha de detritos, que leva para um sistema de túneis — como muitos outros existentes na favela. Encontrar esse túnel, sem qualquer indicação, e diferenciá-lo dos demais, é quase impossível: Procurar (CD 30) ou Sobrevivência (CD 34, apenas com o talento Rastrear).

Parte 5 • Academia Secreta

Durante anos, Masaharu Sano foi um criminoso foragido, fugindo e escondendo-se das autoridades. Logo ficou familiarizado com a raça goblin e seus hábitos ladinos. Na Favela dos Goblins, notou, certa vez, como as criaturas pareciam sumir, sem deixar pistas nem vestígios, assim como o produto de seus roubos. E descobriu a existência de numerosos esconderijos subterrâneos, uma complexa rede de túneis e câmaras — praticamente uma cidade escondida. Nada mais natural, pois goblins ficam mais à vontade no escuro.

Um desses esconderijos era habitado por uma gangue goblin, recentemente desbaratada por aventureiros. Sano tomou posse do lugar, e estabeleceu-se como novo líder do bando pela força, sem encontrar qualquer oposição séria. Começou a treinar seus novos pupilos em técnicas de monge — uma tarefa dura, levando em conta o quanto eram indisciplinados. No entanto, impressionados com as habilidades do "mestre", os goblins, aos poucos, começaram a aprender artes marciais.

Após algum tempo, Sano (ou Grande Mestre, como seus discípulos passaram a chamá-lo) conseguiu reunir um bando considerável de goblins treinados, e criou estratégias para que roubassem para ele sem serem apanhados. Para deixar as autoridades ainda mais confusas, "vestiu" os goblins com "trajes ninja" similares aos de sua terra natal.

Outra estratégia empregada pelo maligno ex-monge tem sido orientar seus goblins a nunca matar suas vítimas, pois assassinatos chamariam muita atenção sobre seus crimes — até mesmo atraindo os muitos heróis poderosos que vivem aqui na cidade. Sano prefere manter suas atividades o mais discretas possível, por isso seus goblins, em geral, apenas atordoam suas vítimas com o ataque atordoante, ou causam dano não-letal.

Sano quase nunca abandona sua "academia", onde é servido pelos seus discípulos, e também informado pelos goblins sobre os acontecimentos. Caso os personagens tenham sido cautelosos, podem apanhar o monge maligno de surpresa. Caso contrário, ele estará preparado e terá instruído os goblins para fazer "ataques surpresa" contra o grupo, para enfraquecê-los.

1 • Entrada: um alçapão secreto em uma viela, cheia de lixo e entulho, leva a uma escada vertical que desce 9 m até um corredor escuro e úmido.

Todos os corredores do esconderijo são muito pequenos, com 1,5 m de altura e largura. Personagens de tamanho Médio têm dificuldade em mover-se e lutar, sofrendo -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e de Reflexos. Personagens Grandes ficam ainda mais restritos: podem mover-se apenas metade de seu deslocamento, não podem correr nem fazer investidas, e sofrem -4 de penalidade em jogadas de ataque e testes de Reflexos. Exceções: nahgas, por serem

compridas, e não altas, são consideradas personagens Médios para efeito das restrições do túnel.

Os corredores também não possuem nenhum tipo de iluminação, e todas as regras para lutar no escuro se aplicam (a menos que os heróis tragam iluminação).

2 • Sala das Caixas: essa câmara quadrada com 6 m de lado é onde os goblins guardam os frutos de seus roubos, em grandes caixas velhas de madeira. Há sete caixas, cada uma com pouco mais de 1 m de lado. O teto aqui é mais alto, com 2 m de altura (sem penalidades para testes), mas sem luz.

Mestre Sano usa essa área como "primeira linha de defesa", pois, aqui, seus discípulos podem se esconder e atacar possíveis invasores. Quatro goblins escondidos (Observar, CD 22 para percebê-los) usam as caixas como cobertura (recebendo +4 de bônus na CA) e atacam com fundas (dano de 1d3). Se não foram percebidos, irão surpreender o grupo.

Os goblins concentram os ataques naquele que estiver segurando a tocha ou lanterna, pois eles enxergam no escuro. Uma vez que tochas ou lampiões, em geral, têm alcance menor que a visão no escuro dos goblins, esses conseguem atacar sem serem vistos pelos menos nas primeiras rodadas.

Chegando sem chamar atenção, os aventureiros surpreendem três goblins nesse aposento, encaixotando seus roubos. Despreparados, eles não lutam, e tentam fugir para a área 4.

3 • Dormitório: esse amplo aposento é usado como local de descanso pelos goblins, onde eles dormem e fazem suas refeições. Sacos imundos, recheados com palha, servem como camas, e também escondem seus pertences pessoais. Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 10) revela 3d6 peças de cobre em cada "cama".

Chegando aqui furtivamente, os aventureiros encontram três goblins adormecidos. Caso despertem (com um teste de Ouvir, resistido pelo teste de Furtividade dos personagens), dois distraem os intrusos enquanto o terceiro tenta escapar, e avisar os outros. Se os goblins estiverem alertas contra intrusos, o quarto estará vazio e seus ocupantes estarão na área 4.

4 • Dojo: essa é a maior câmara do esconderijo, com 9 x 12 metros, teto alto (cerca de 2,5 m), e a única iluminada. Aqui é onde Masaharu Sano vive, treina, e comanda a gangue.

Muitas velas acesas oferecem iluminação, pois Sano é humano, e não enxerga no escuro. Vários bonecos feitos de palha estão presos em armações de madeira. Também há alvos nas paredes, suportes para bastões, biombos e outros aparatos de treinamento, improvisados por Sano para que pudesse ensinar os goblins. Vários tipos de tapetes cobrem o chão de terra batida.

Chegando furtivamente, sem chamar a atenção, os heróis surpreendem Sano enquanto ele treina com quatro de seus goblins. Ao perceberem os intrusos, eles atacam com gritos — esperando atrair os demais goblins como reforço.

Caso os aventureiros não ataquem imediatamente, Sano tenta um truque: ele desafia o mais poderoso dos heróis para um combate individual, sem armas nem armaduras. Se perder, ele concorda em render-se, pacificamente e entregar o produto de seus roubos. Se vencer, os heróis devem deixar aqui seus pertences e partir.

Sano está mentindo, pois não pretende cumprir nenhuma promessa (ele tem Blefar +6, resistido por um teste de Sentir Motivação dos personagens). Ele dá ordens a seus pupilos na língua goblin, que aprendeu durante sua estadia aqui, explicando seu plano e dizendo que os intrusos devem ser mortos assim que baixarem as armas.

Se tiver tempo para se preparar, Sano reúne aqui todos os seus goblins (dez no total, exceto aqueles que já tenham sido derrotados), e ataca. Inicialmente, os goblins usam seu ataque atordoante (cada goblin pode fazer esse ataque duas vezes por dia) para tentar atordoar os intrusos, e, então, derrotá-los com mais facilidade. O Grande Mestre enfrenta, pessoalmente, aquele que parecer ser o guerreiro mais forte, para aumentar o moral da gangue.

"Vocês pensam que conseguem derrotar o Grande Mestre Sano! — ele diz, com forte sotaque (e demonstrando que ainda não fala o idioma Comum muito bem). — *Bah! Vocês são fracos! Vejam, meus discípulos, como vou derrotar esse homem fraco! Vejam como sou forte!"*

Sano não sofre ataques de oportunidade por lutar desarmado, e causa dano letal. Ele inicia o combate com sua rajada de golpes, fazendo dois ataques na primeira rodada. Depois, tentará um ataque atordoante na rodada seguinte, para deixar o oponente atordoado e sem ação — o que permitirá a Sano fazer dois ataques com mais facilidade na terceira rodada. Uma vítima do ataque atordoante deve obter um sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) para evitar ficar atordoada.

Caso o bando esteja levando a pior, Sano tenta fugir (usando suas *poções de esgueirar* e *esconder-se*) através de uma porta secreta, escondida atrás de um biombo. Se o Grande Mestre for derrotado, os goblins imediatamente tentam fugir. Este aposento contém um dos tesouros descritos na área 5.

5 • Rota de Fuga: este corredor fica escondido atrás de uma porta secreta no Dojo (área 4). É escuro e com teto baixo, como na área 1.

Perto do início, duas pequenas alcovas escondem parte do tesouro de Sano, produto dos roubos de seus goblins. Cada alcova esconde uma bolsa de tecido contendo moedas, jóias e outros objetos valiosos. Role 1d6 para determinar o conteúdo de cada bolsa:

1) Duas *poções de curar ferimentos leves*, 1.800 moedas de prata.

2) Uma adaga obra-prima, dois vidros de água benta, 2.200 moedas de prata.

3) 1.700 moedas de prata.

4) Um arco curto composto (bônus de For +2), 100 moedas de ouro.

5) Jóias diversas no valor de 500 moedas de ouro.

6) Uma *varinha de mísseis mágicos* (3° nível, 12 cargas).

O corredor segue até a área 6.

6 • Túnel de Fuga: atrás de uma porta comum de madeira, uma escada vertical leva para a superfície, de volta à Favela dos Goblins — em uma parte ainda mais escondida que a entrada.

Com o criminoso Mestre Sano morto, ou entregue às autoridades, a samurai Katsuke agradece aos aventureiros, entregando o restante da recompensa. Qualquer goblin "ninja" capturado também ficará com a milícia, mas nenhuma recompensa extra é dada por eles. Sem seu líder, a gangue não deve demorar a esquecer seu treino, e voltar aos velhos truques, como qualquer goblin.

Caso o Grande Mestre tenha conseguido escapar, poderá se tornar um inimigo rancoroso e recorrente dos heróis, buscando vingança contra os "intrometidos" que destruíram seus planos...

Masaharu Sano, ex-Monge

Na antiga Tamu-ra, antes da aparição da Tormenta, um grande artista marcial e filósofo era admirado por muitos, principalmente entre os nobres. Era uma enorme honra ser aceito como discípulo do grande Hidari, e jovens de famílias nobres disputavam esse privilégio. O próprio imperador era amigo do mestre.

Infelizmente, havia uma mácula na carreira do sábio. Um de seus discípulos, em vez de usar o conhecimento que havia adquirido para atingir a iluminação, considerava-se superior, e dominava os "inferiores". Esse aluno chamava-se Masaharu Sano, e acreditava que seu destino era superar Hidari, e ser tão poderoso quanto o próprio imperador! Arrogante, brigão e maligno, Sano não acolhia a sabedoria do mestre, apenas suas técnicas de combate.

Não demorou muito, e Hidari percebeu as verdadeiras intenções de seu discípulo cruel, que se aproximara apenas para obter influência e poder. Triste e furioso ao mesmo tempo, o sábio expulsou Masaharu em desgraça, até mesmo retirando seu título de aprendiz.

Furioso e humilhado, Sano planejava sua vingança quando a ilha de Tamu-ra foi vítima da Tormenta. Enquanto os demônios atacavam, e a chuva ácida caía, o destino quis que o ex-discípulo de Hidari fosse salvo juntamente com outros sobreviventes, quando o Imperador Tekametsu levou, magicamente, uma parte da capital para um lugar seguro.

Em Valkaria, Sano tentou se estabelecer como um mestre de artes marciais em Nitamu-ra — mas seu passado era conhecido, e sua presença, indesejada. Voltando-se para o crime, passou a usar suas habilidades para agir ao lado de ladrões e guildas, até começar a treinar seu próprio bando de goblins.

Masaharu Sano: Humano ex-Monge 4/Ladino 2; ND 6; Humanóide (Médio); DV 4d8+2d6+12; 39 PV; Inic.+7; Desl. 12 m; CA 17, toque 17, surpresa 14; Atq Base +4; Agr +6; corpo a corpo: ataque desarmado +7 (dano 1d8+2); ou à distância: funda +8 (dano 1d4); Atq Ttl corpo a corpo: ataque desarmado +7 (ou +5/+5 com rajada de golpes) (dano: 1d8+2); ou à distância: funda +8 (dano 1d4); AE ataque chi (magia), ataque furtivo +1d6, rajada de golpes; QE encontrar armadilhas, evasão, mente tranqüila, queda lenta 6 m; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +10, Von +7; For 14, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10, Arte da Fuga +10, Blefar +6, Concentração +6, Conhecimento (local) +8, Equilíbrio +11, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidar +6, Observar +7, Ouvir +6, Saltar +5, Sentir Motivação +6. Ataque Atordoante[B], Desviar Objetos[B], Esquiva, Foco em Arma (ataque desarmado), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas.

Equipamento: Cinturão de proteção +1 (funciona como um *anel de proteção +1*), *poção de curar ferimentos leves* (3° nível), *poção de esconder-se*, *poção de esgueirar-se*, funda obra-prima, 20 balas.

Os Goblins Ninja

Esses dez goblins eram integrantes de uma gangue, desmantelada, meses atrás, por aventureiros — incluindo um

monge. Encontrados e motivados pelo monge Sano, eles decidiram que aprender a lutar sem armas parecia boa idéia... E também não estavam dispostos a perder seu esconderijo.

Esforço e disciplina são coisas difíceis de conquistar para goblins, mas a teimosia e castigos do Grande Mestre terminaram por moldar as criaturas em monges. Embora fisicamente fracos, goblins são ágeis e pequenos, tornando-se, assim, difíceis de atingir em combate — perfeitos para assaltos, ataques rápidos e furtivos. Combinando essas características com o treinamento monge, Sano foi capaz de criar um bando formidável.

Além de lutar com socos e chutes, os goblins também usam armas de monge (feitas ou roubadas por Sano) próprias para seu tamanho. Cada goblin possui apenas uma arma de combate corpo a corpo e uma de ataque à distância, entre as seguintes: kama (dano de 1d4), nunchaku (1d4), bordão (1d4), sai (1d3) ou siangham (1d4) para lutar corpo a corpo; e shuriken (1) ou funda (1d3) para atacar à distância.

As estatísticas a seguir são válidas para todos os dez goblins. Se preferir, o Mestre pode alterá-los individualmente.

Goblin Monge: Goblin Lad 1/Mng 2; ND 2; Humanóide (Pequeno – goblinóide); DV 1d6+2d8+3, 15 PV; Inic.+7; Desl. 6 m; CA 14, toque 14, surpresa 11; Atq Base +1; Agr -3; corpo a corpo: +2 (dano: por arma) ou ataque desarmado +3 (dano: 1d4); ou à distância: +5 (dano: por arma); Atq Ttl corpo a corpo: +2 (ou +0/+0 com rajada de golpes) (dano: por arma) ou ataque desarmado +3 (ou +1/+1 com rajada de golpes) (dano: 1d4); ou à distância: +5 (dano: por arma); AE ataque furtivo +1d6, rajada de golpes; QE encontrar armadilhas, evasão; Tend. LM; TR Fort +4, Ref +8, Von +3; For 10, Des 16, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10, Arte da Fuga +7, Conhecimento (local) +5, Equilíbrio +7 , Escalar +4, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +4, Ouvir +4, Prestidigitação +7, Saltar +7. Ataque Atordoante[B], Desviar Objetos[B], Foco em Arma (ataque desarmado), Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: roupas escuras, arma de corpo a corpo, arma de ataque à distância.

Ajustes de Nível

Esta aventura foi preparada para um grupo de personagens de 2° a 3° nível. Para utilizá-la com grupos de níveis diferentes, faça as seguintes modificações:

1° nível: substitua os bárbaros da Parte 3 por bárbaros de 1° nível; substitua os goblins por ladinos 1/monges 1; reduza Masaharu Sano para monge 3/ladino 1.

4° a 5° nível: substitua os bárbaros humanos por bárbaros meio-orcs de 3° nível; substitua os goblins por ladinos 3/monges 3; aumente Masaharu Sano para monge 5/ ladino 3.

6° a 7° nível: substitua os bárbaros humanos por bárbaros minotauros de 3° nível; substitua os goblins por ladinos 4/monges 4, e equipe cada um com uma arma mágica +1; aumente Masaharu Sano para monge 5/ladino 3, e substitua seu *cinturão de proteção* por um *cinturão do monge* (seu dano desarmado aumenta para 1d10, e seu bônus de CA aumenta para +2).

8° a 9° nível: substitua os bárbaros humanos por bárbaros minotauros de 4° nível; substitua os goblins por ladinos 4/monges 4/rangers 2, cada um equipado com uma arma mágica +1 e um lobo-das-cavernas como companheiro animal; aumente Masaharu Sano para monge 7/ ladino 4 com um *cinturão do monge* (seu dano desarmado aumenta para 2d6, e seu bônus de CA aumenta para +2), *braçadeiras de armadura +2*, e um *periapto da sabedoria +2* (CA+1).

10° nível: igual ao anterior, mas cada goblin está equipado com uma arma mágica +2; mude Masaharu Sano para um meio-demônio (For +4, Des +4, Con +2, Int +4, Car +2, armadura natural +1 e outras habilidades: consulte o *Livro de Regras Básicas III*).

No caso dos níveis mais elevados, a gangue dos goblins não será apenas um pequeno incômodo, e sim uma ameaça maior. Nesse caso, a recompensa do daymio deverá ser aumentada, na mesma proporção que o aumento do nível dos personagens.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: *(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.*

2. The License: *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*

3. Offer and Acceptance: *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*

4. Grant and Consideration: *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*

5.Representation of Authority to Contribute: *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*

6. Notice of License Copyright: *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*

7. Use of Product Identity: *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*

8. Identification: *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*

9. Updating the License: *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*

10 Copy of this License: *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*

11. Use of Contributor Credits: *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*

12. Inability to Comply: *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*

13. Termination: *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

14. Reformation: *If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

TORMENTA

Você viveria em um Mundo de Heróis?

Em Arton, uma em cada dez pessoas são aventureiros. Para eles, não faltam masmorras a explorar, monstros a caçar, tesouros a conquistar, donzelas a salvar. Mas suas maiores ameaças persistem. A Foice de Ragnar comanda legiões goblinóides, o Rei dos Dragões Vermelhos governa soberano, e a Tempestade de Sangue avança sobre o mundo civilizado. São dezenas de nações, cada uma com seus heróis e seus desafios.

Por onde começar a batalha?

O primeiro e maior cenário de fantasia medieval brasileiro compatível com o Sistema d20, TORMENTA retorna em versão atualizada com as regras 3.5. TORMENTA D20: GUIA DO MESTRE oferece:

- Tudo sobre a formação do mundo de Arton, com uma linha do tempo atualizada.
- 28 nações que formam o Reinado, incluindo suas características geográficas, clima, cidades de destaque, população, divindades principais e regente.
- Tudo sobre a grande capital Valkaria e suas maravilhas: a Deusa de Pedra, o Palácio Imperial, o Protetorado do Reino, a Arena Imperial, a Academia Arcana e mais.
- Informações sobre a Aliança Negra e sobre a Tormenta, as maiores ameaças de Arton.
- Estatísticas de jogo atualizadas para os maiores heróis e vilões de Arton, agora incluindo Shivara Sharpblade e Black Skull, o Algoz da Tormenta.
- Informações sobre mais de 400 criaturas clássicas em Arton, e mais de 30 novas criaturas.
- "Pequenas Mãos de Ferro", uma aventura completa para aventureiros de 2º nível.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®.

d20 system

Classificação
Inadequado para menores de 14 anos
Ministério da Justiça